はじめてのイラスト

CGで描く前に読んで欲しい本

押江 孝信 著

はじめてのイラスト

CGで描く前に読んで欲しい本

押江 孝信 著



はじめに

■ご注意

■責任と保証の制限

本書の著者、監修者、編集者および出版社は、本書を作成するにあたり最大限の努力をしました。但し、本書の内容に関して明示、非明示に関わらず、いかなる保証も致しません。本書の内容、それによって得られた成果の利用に関して、または、その結果として生じた偶発的、間接的損傷に関して一切の責任を負いません。

■商標

本書に記載されている製品名、会社名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。本書では、商標を所有する会社や組織の一覧を明示すること、または商標名を記載するたびに商標記号を挿入することは特別な場合を除き行っていません。本書は、商標名を編集上の目的だけで使用しています。商標所有者の利益は厳守されており、商標の権利を侵害する意図は全くありません。

はじめに

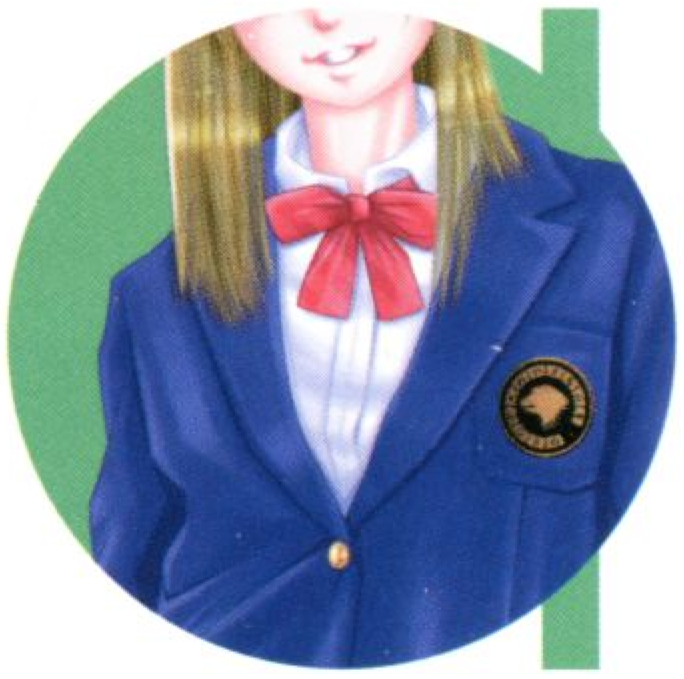
この度は本書をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

まず、初めにお断りしておきます。本書はCGを描くためのデジタルアプリケーションの使い方や、テクニックを記した本ではありません。
本書ではCGで描かれたイラストをサンプルとして多数、使用しておりますが、CGはあくまでもツール（道具）にしか過ぎない、ということを最初に理解していただきたいのです。

本書は絵を描きたいけれど、描き方が分からない。絵の仕事をやってみたいけれど、絵の勉強をしたことがない。そういった初心者の方たちに向け、私なりの考え方や方法論で、基本的な絵の描き方や注意点をまとめました。

もちろん本書一冊で絵の描き方のすべてが分かる、という訳ではありません。本来、絵には描き方などなく、描きたい物を描きたいように描くのが一番だと私は考えます。しかし、自分の表現したい物を思うように描けるようになるためには、物の見方、配色の法則、陰影等…。基本的な描き方のコツをつかんでおくと便利です。

本書は絵の描き方のほんの入り口に過ぎません。しかし、本書がみなさんの絵の勉強に少しでも役に立ち、表現の幅を広げ、さらにはより深く絵の道に進んでいくきっかけになっていただければ幸いです。
















序章
絵を描こう



「絵が上手くなるためにはどうしたらいいですか?」
よく人からこんな質問を受けます。
そんなとき、私はひとこと「とりあえず、描きなさい」。
そう、答えています。
絵は描けば描いただけ「上積み」がある。
私はそう考えています。
技術的なことや知識的なことはさておき、
たくさん絵を描いてみる。
まずはそこから始めてみましょう。

1

とりあえず絵を描いてみる

絵を上達させたり、表現の幅を広げるためには日頃から絵を描く習慣をつけること、つまり「描くことに慣れる」ことが大切です。スケチブックやノートブック、媒体は何でもよいので、とにかく筆を走らせてみましょう。うまい下手は関係ありません。ラクガキでいいんです。自分の表現したいものを、気の向くままに描くのです。たくさん描くことによって、線の修正や、色の配置。全体のバランスが洗練されて、やがてそれはラクガキからラフスケッチになり、いつかは一枚のイラストレーションになっていくことでしょう。とりあえず描いてみる。想像だけでは絵は描けません。

絵というものは「さあ、描くぞ」と意気込んでも、なかなか「よい絵」は描けません。心の中で「上手に描きたい」「キレイに描きたい」といった「構え」が働き、自由気ままに筆が走らないからです。気負いのないラクガキやラフスケッチは、それだけで「よい絵」になる可能性を秘めています。そうして描き溜められた絵の中から「作品」に昇華させるアイディアや構図が生まれてくるのです。ラクガキやラフスケッチを描くということは、それ自体が自分自身の「絵の財産」になるのです。



紙と筆があれば絵は描ける。特別な道具はいらない。アイディアを思い付くままに、好きなものをどんどん描く。ラクガキをする紙は何でもよい。私がよく使用するのはコピー用紙。束で購入しても数百円。コストパフォーマンスが高く「もったない感」があまりしないので、バリバリ描ける。





例えば、１人の人物を描くにしても、たくさんのラフを起こし、その中から気に入ったものを「作品」として仕上げてゆく。多くのプロ作家もそうしているように、ラクガキやラフスケッチは自分の絵を「よりよい絵」にするためには欠かせないプロセス（過程）なのだ。



気に入った構図のものを何枚も描いてみる。同じものを描いても、表情や立たずまいに微妙な違いが出てくる。その違いこそが、自分の絵を「進化」させるのだ。



完成した絵

目に見えるかたちは一つでも、そこに辿り着くまでには多くの試行錯誤がある。趣味だけに留まらず、プロを目指そうという人ならば、それを肝に銘じておこう。

資料を調べる、集める

絵を描くときの大切なことの一つに「ディテール（細部）をゴマかさない」というのがあります。絵を自由に描いていると、ついつい苦手なものを避けて、好きなものばかり描いてしまいがちです。初めはそれでもよいのですが、それればかりではいつまで経っても絵の上達は望めません。例えば人を描くなら、バストアップばかりではなく、全身を描く。一枚の絵として仕上げたいのならば、背景をキチンと描く等々…。たとえ苦手であっても、そこで描くことから「逃げない」でください。苦手なものを苦手なままにしておくと、「逃げて描く」クセがついてしまいます。そうならないためにも、描けないなりに描いてみる姿勢が大切であり、そしてそれらを克服して描くために必要になってくるのが、絵を描くための「資料」です。

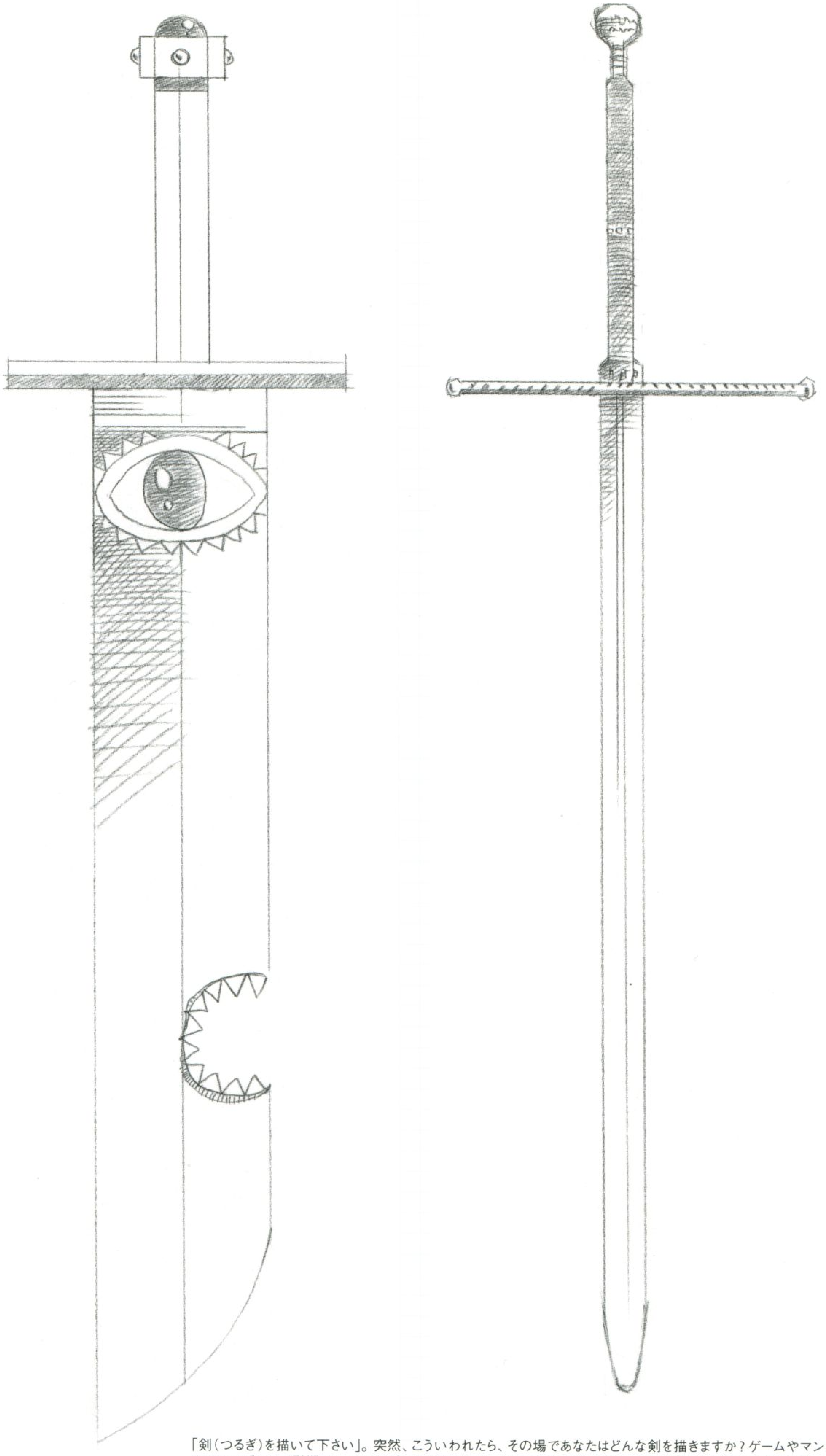
絵を描くとき、あいまいな部分や、わからない部分があったら、必ず資料を見たり、調べたりしましょう。どんなものでも自分の頭の中の浅い知恵だけをもとに想像して終わりでは、自己満足の絵にしかなりません。人を感動させたり、説得力を持った絵に仕上げるためにも資料の存在は欠かせません。また、それらを調査、収集するプロセスこそが、自らのセンスを磨いたり、知識を深めたり、絵の成長だけではなく、人として多くのことを学び成長することにもつながります。



協力：株式会社エムディエヌコーポレーション

雑誌、写真集、ポーズ集、カタログ等々…。自分の求めるイメージの資料となりうるものを調べたり、集めたりするのは、絵の上達には欠かせない。デジタルカメラやカメラ付携帯で写真を撮影して、スクラップしたりするのもよいだろう。資料は眺めているだけでも勉強になる。「知識は荷物にならない」。ほんの一瞬見た光景が、作品の思わぬヒントになることもあるのだ。

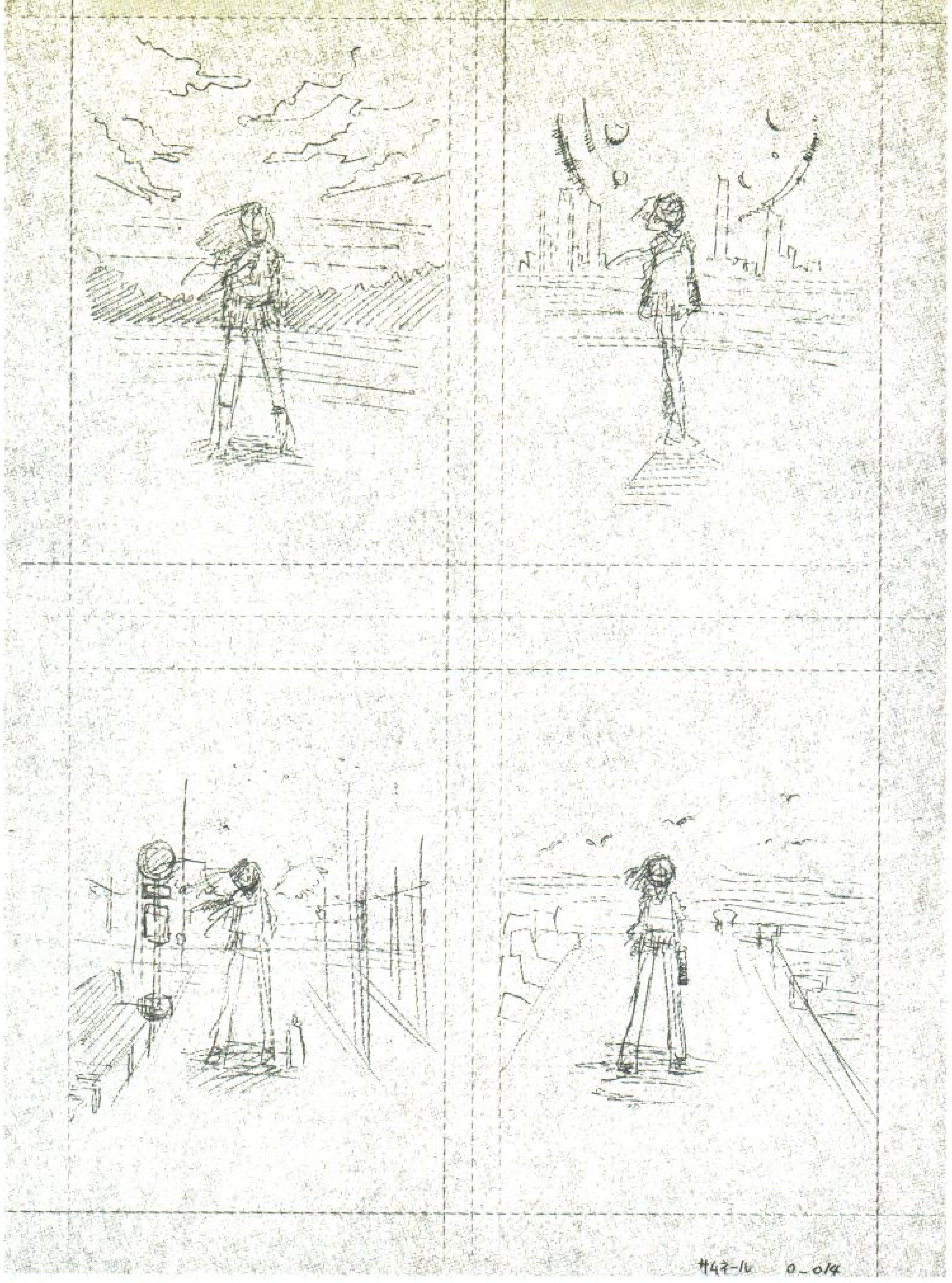
絵を描くとき、よいお手本を見て描く、というのも上達に役立ちます。こんな絵が描きたい、といった作風や、好きなイラストレーターやマンガ家の作品など。初めはマネで構わない。目標とするものがあれば、ゼロから描くよりは描きやすいからだ。ただしそればかりでは、いつまで経ってもオリジナリティが出てこない。資料を集め、いつかはそこから「卒業」し、自分の絵のオリジナリティの追求をしてほしい。



「剣(つるぎ)を描いて下さい」。突然、こういわれたら、その場であなたはどんな剣を描きますか?ゲームやマンガやアニメばかりの影響で、インチキ臭いイロモノになってはいないだろうか?日頃から「本物」を見る機会を作って、自分の作品に「説得力」というリアリティを持たせられるようにしよう。

作品制作のプロセス（過程）

ラフスケッチから完成作品まで。私の作品制作のプロセスを追ってみます。サンプルとなる作品に、ＣＧが登場していますが、先にも述べたように、これはＣＧのテクニックを紹介するものではなく、絵の制作過程を紹介するものです。アナログもデジタルも、絵の制作過程の基本は同じです。ＣＧはあくまでもツール（道具）に過ぎないということを改めて強調しておきます。



サムネールの制作

描きたい絵の構図やイメージを簡単に起こしてみる。完成がイメージできる程度のもので、数点、描く。私の場合は描きたいイメージが、色彩も含めて頭のなかにパッと思い浮かぶことが多く、それを目に見える形に描き起こす最初の作業である。



ラフスケッチの制作（2）

具体的なイメージが決まったら、同じ構成のラフをさらに数点描いてみる。人間は機械ではない。同じものを描いても、2つとして同じものは描けない。同じように描いても、必ず微妙な変化が絵に生じる。私の場合、その変化こそが、より「よい絵」を描くために、欠かせないプロセスになっている。



ラフスケッチの制作（1）

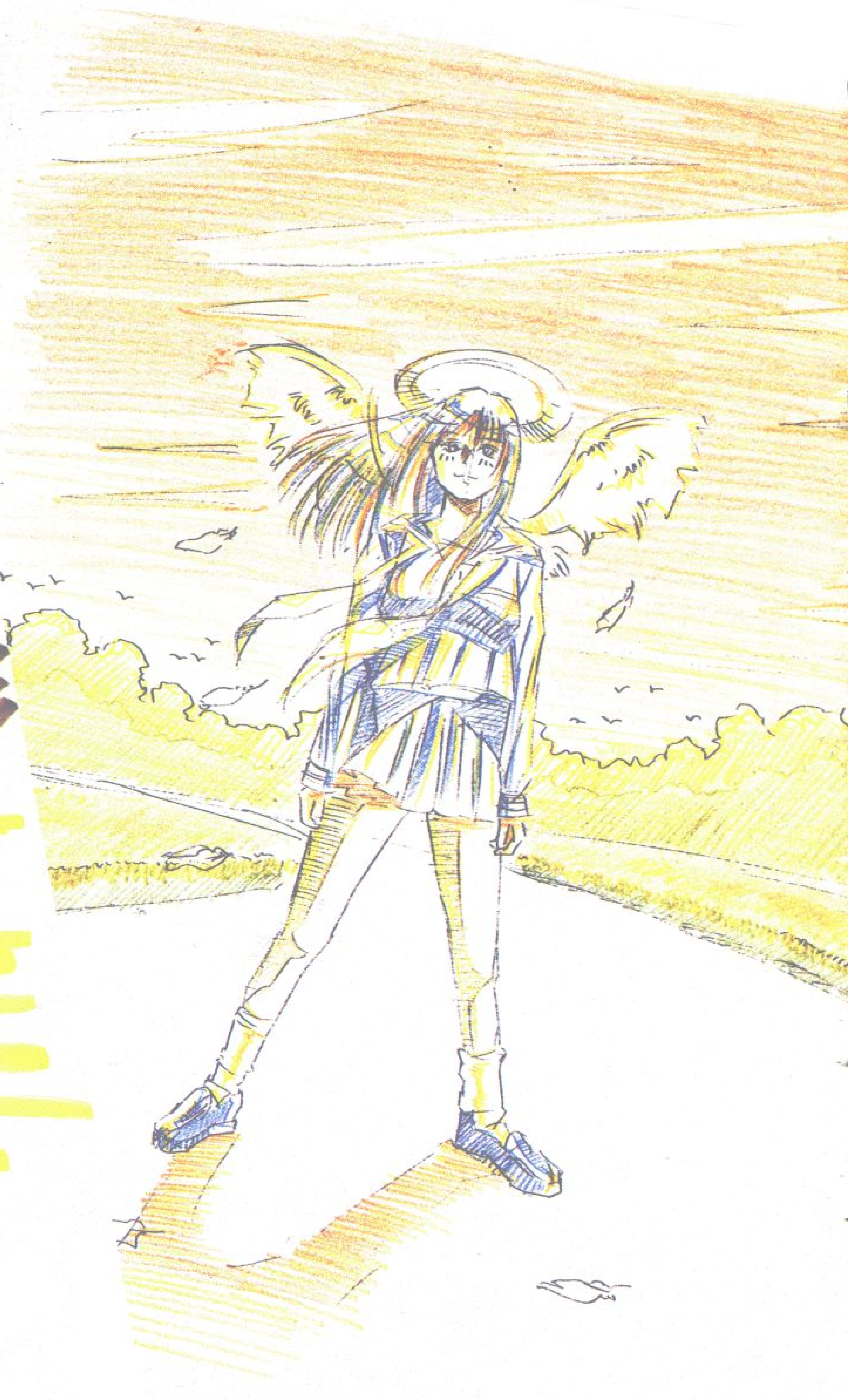
サムネールから具体的な完成イメージをともなったラフスケッチを描く。資料等を使い、より完成に近い形のイメージを描く。最初のイメージにとらわれず、思い付いたものはバリバリ描く。この段階でも絵のイメージはどんどん変化する。私の場合「これだ！」というものが上がってくるまで、延々、何枚も描くことが多い。



カラーリングテスト

ラフが完成したら、カラーリングのイメージを制作する。私の場合は色鉛筆やマーカーを使用する。絵は陰影や彩色によって、同じ絵でも全く違う絵に見える。ラフスケッチのコピーを数枚とって、様々なカラーリングを試してみる。画材によっては描き直しがきかない「本番」での失敗を防ぐためにもカラーリングテストは重要だ。



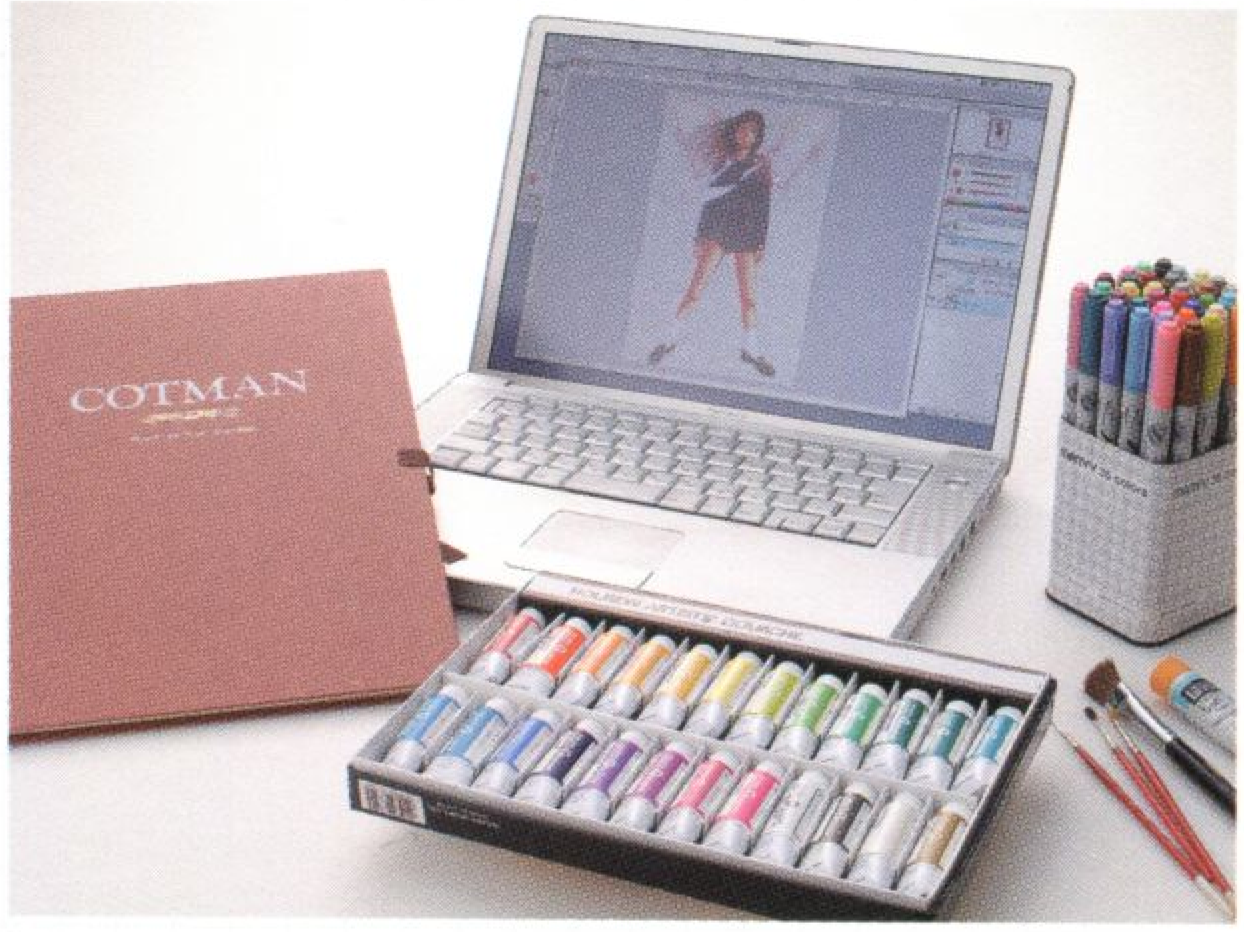


ラフスケッチ完成

この段階ですべてが決定しているわけではないが、作品を作る上での「設計図」が出来上がった。本番の作品制作では、そのとき、そのときでバランスを見ながら調整したり、臨機応変に変化は起きるが、ここまでの過程でも、相当数の絵を描いている。一枚の作品を仕上げるためには、一枚の絵を描けばよいという訳ではない。たくさんの試行錯誤の上に、一つの完成品が上がってくるのだ、という認識を持っていただきたい。

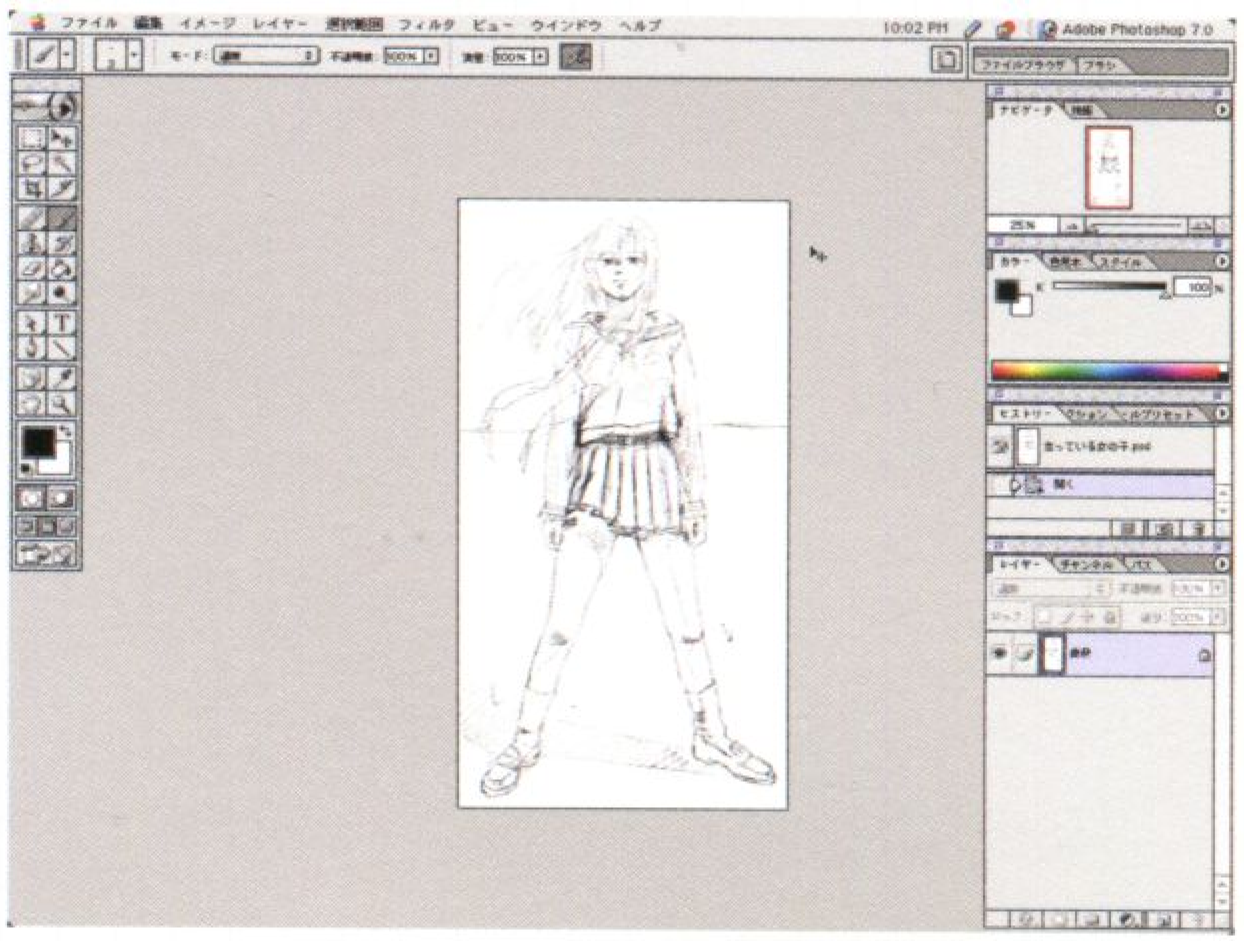
紙面・画面の準備

実際に完成品を制作する紙面・画面の準備をする。アナログの場合は、使用する紙、彩色する画材の準備だ。サンプルは今回、CGを利用する。何度もいうが、これはCGのテクニック紹介ではない。絵の制作プロセスの中でCGを使用しているに過ぎない。



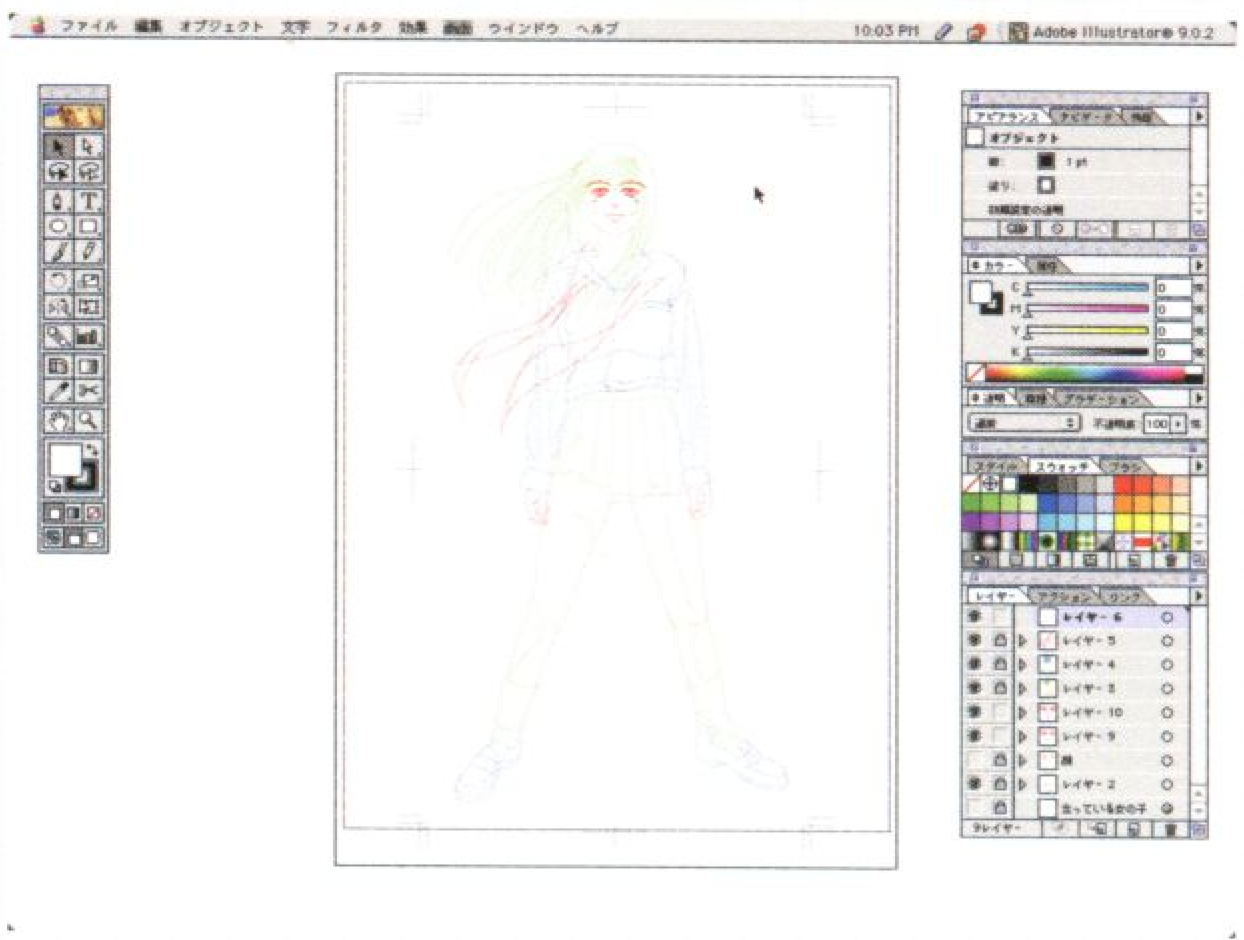
スキャニング

ラフスケッチをスキャナーでスキャニングして、イメージをPCに取り込む。



線画を起こす

今回は線画を「Adobe Illustrator」を使用して起こした。スキャニングした線画を開いて、ペンツールを使用して、線画を起こす。描き上げた線画は名前をつけて保存。



彩色する

彩色は「Adobe Photoshop」を使用した。上で起こした線画をアプリケーションで開き、彩色する。





完成

描きたいイメージを完成した形に持っていくまでには、様々な試行錯誤がある。一枚の「よい絵」を描くためには、それなりの手間ひまがかかるもの。「仕事」で描くとなれば、なおさらだ。自分だけの自己満足で終わることなく、クライアント（依頼主）をシッカリ満足させなければ、プロの仕事をまっとうすることはできない。絵に限らず「よい物を作るには手間がかかる」。面倒くさがらず、描くプロセスに手間ひまをかけて欲しい。くどいようだが、CG はツールに過ぎない。CG に「描いてもらう」ようでは、とてもじゃないが、プロにはなれない。大切なのは描き手の基礎的な力。「人間力」であることを、決して忘れてはならない。

この章のまとめとコラム

絵を描くことは簡単です。紙とペンになるものがあれば、誰でもできます。「自分も描きたいんだけど、描けない」という人に出会いますが、たぶんそれは描けないのではなくて、描かないんだと思います。本来、絵に描き方なんかありませんし、ウマいもヘタもありません。紡ぎ出される線が、置かれた色が描き手の個性であり世界なのです。形式にとらわれず、まずは描いてみましょう。何でもそうです。「とりあえずやってみる」。すべてはそこから始まります。そして、描くことに慣れてきたら、少しずつ、描くもののテーマやコンセプト。技術的な課題を自分に課して、より幅広い表現を目指していくとよいでしょう。

さぁ、次の章からは絵を描く基本について学んでいきたいと思います。テーマは「人」です。

第1章
人を描く



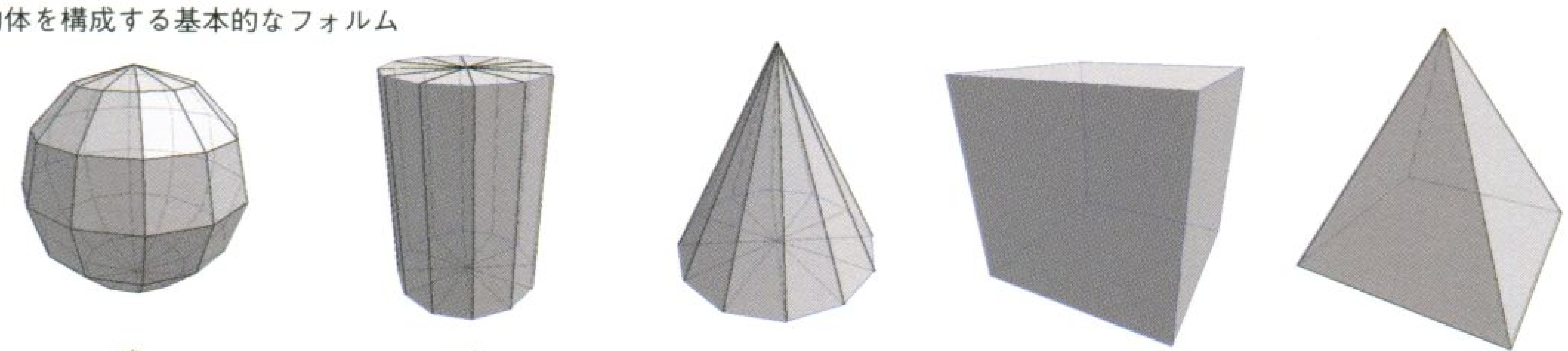
真っ白なキャンバスに自由に絵を描く。
みなさんはまず、何を描くでしょうか。
さまざまなモチーフ（主旨・主題・対象）がありますが、
多くの人が「人」を描くのではないでしょうか。

人は何度描いても飽きない、
大変興味深く、
魅力的なモチーフです。
魅力的な人を描くには、
人をよく見て描くことが大切です。
ここでは人を描く上で、
大切ないくつかの事柄を踏まえつつ、
魅力的な人の作画方法を考えていきます。

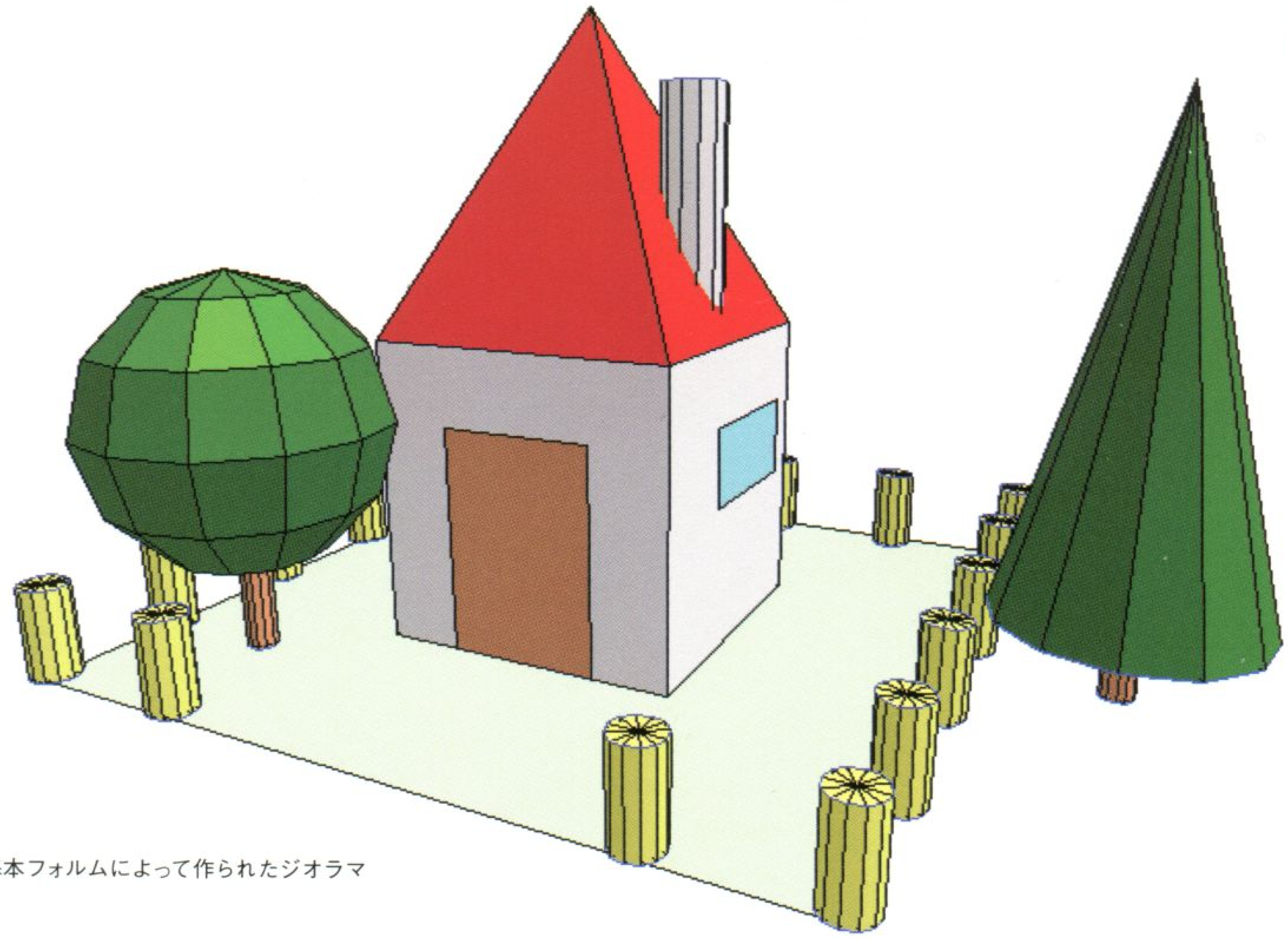
基本的なフォルム（形）を見い出す

絵を描くときのコツとして、描く対象を単純化して描いてみましょう。「人」をはじめ、様々なオブジェ（物体）にはそれを構成する基本的なフォルム（形）が存在します。一見複雑で難しそうなオブジェでも、よく見れば、それらは単純で基本的な形の集合体だと分かります。まずは自分が描こうとするものをよく観察し、そのオブジェを構成するものの「正体（基本形状）」を見極めましょう。

物体を構成する基本的なフォルム

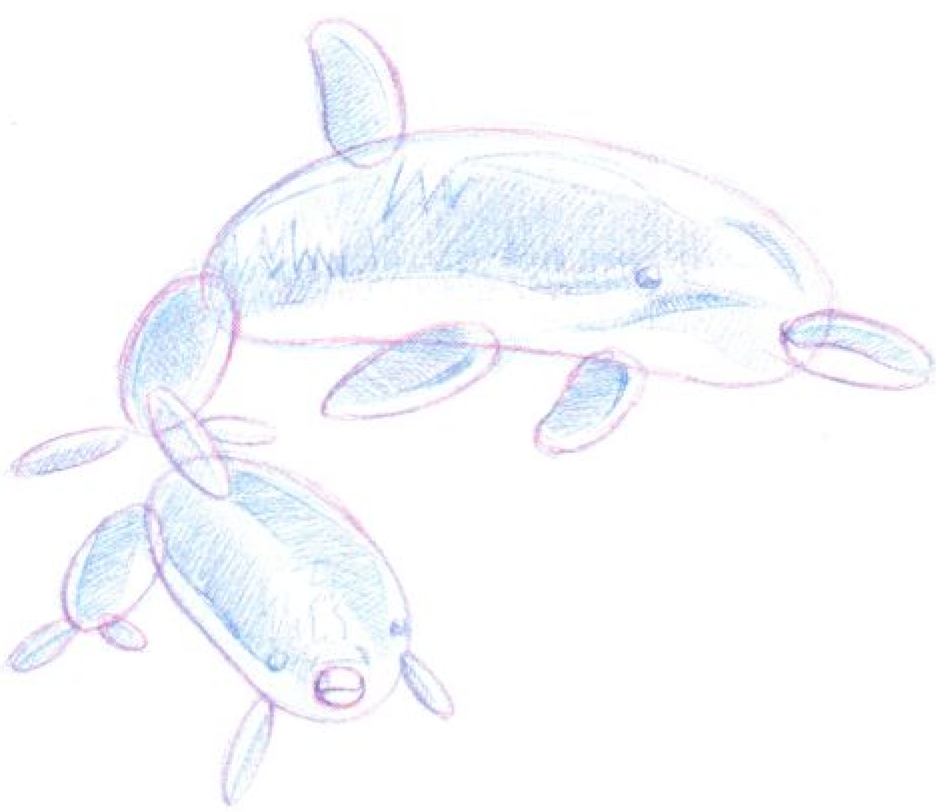


球　円柱　円すい　立方体　角すい

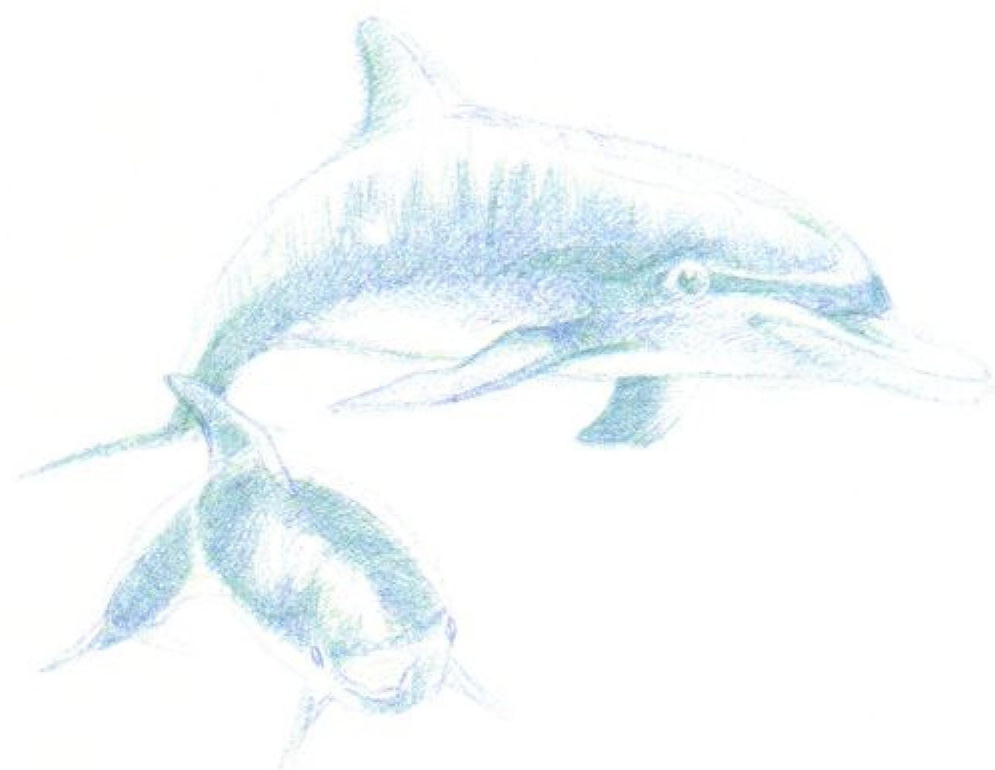


基本フォルムによって作られたジオラマ

描く対象の基本フォルムを見い出し、まずはそれを描いてみる。基本フォルムをとらえたら、その上に表面のフォルムとディテールを整えていく。

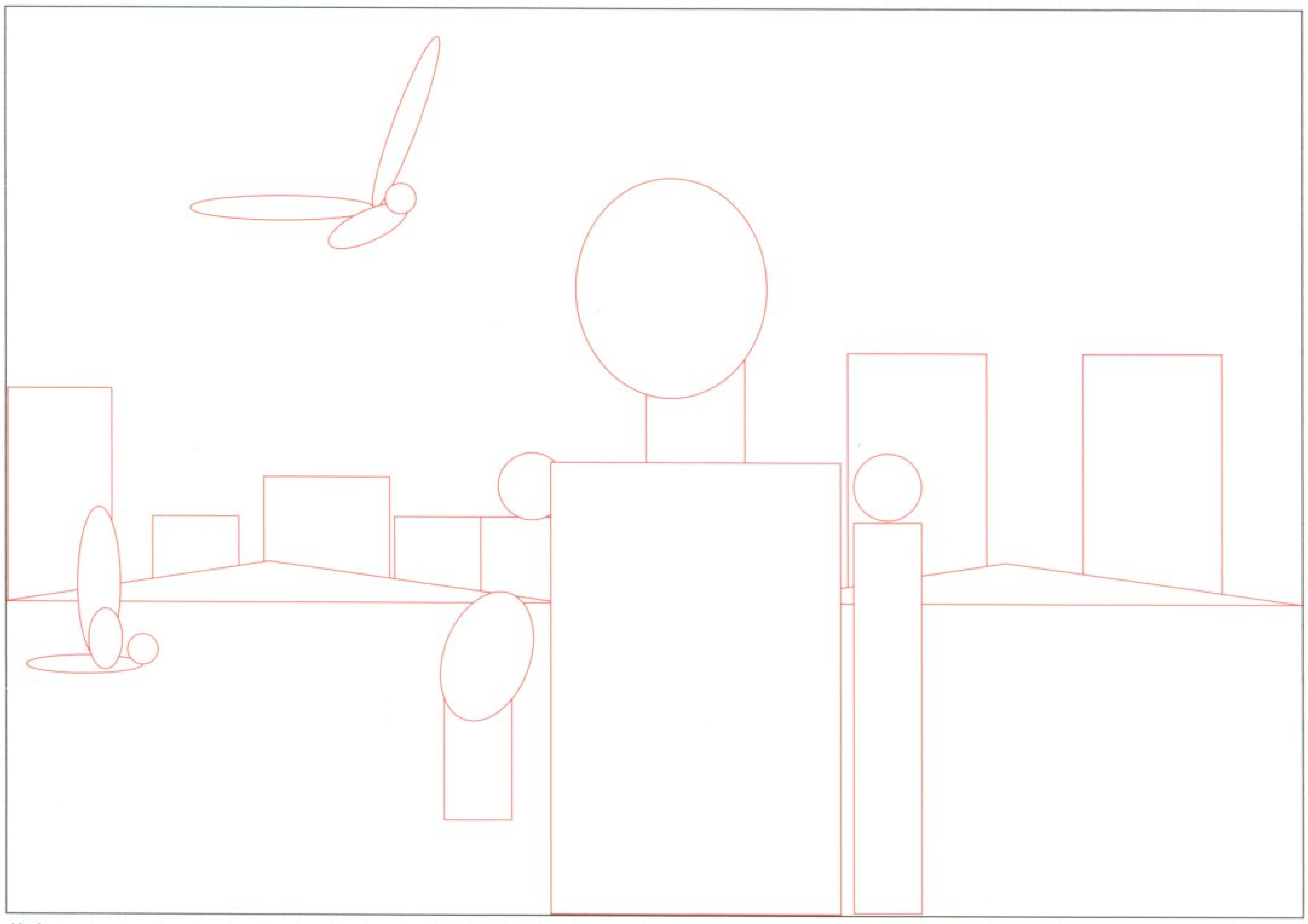


基本フォルム



ディテール





基本フォルム

どのようなオブジェにも基本のフォルムが隠されている。一つで構成されることもあれば、複数のフォルムの集合体である場合もある。絵を描くのが苦手だと思っている人も、作例に描かれるような人や背景も、円や四角形と言った、基本形状に置き換えて見れば、その形を描き出すのはそれほど難しい作業ではないだろう。

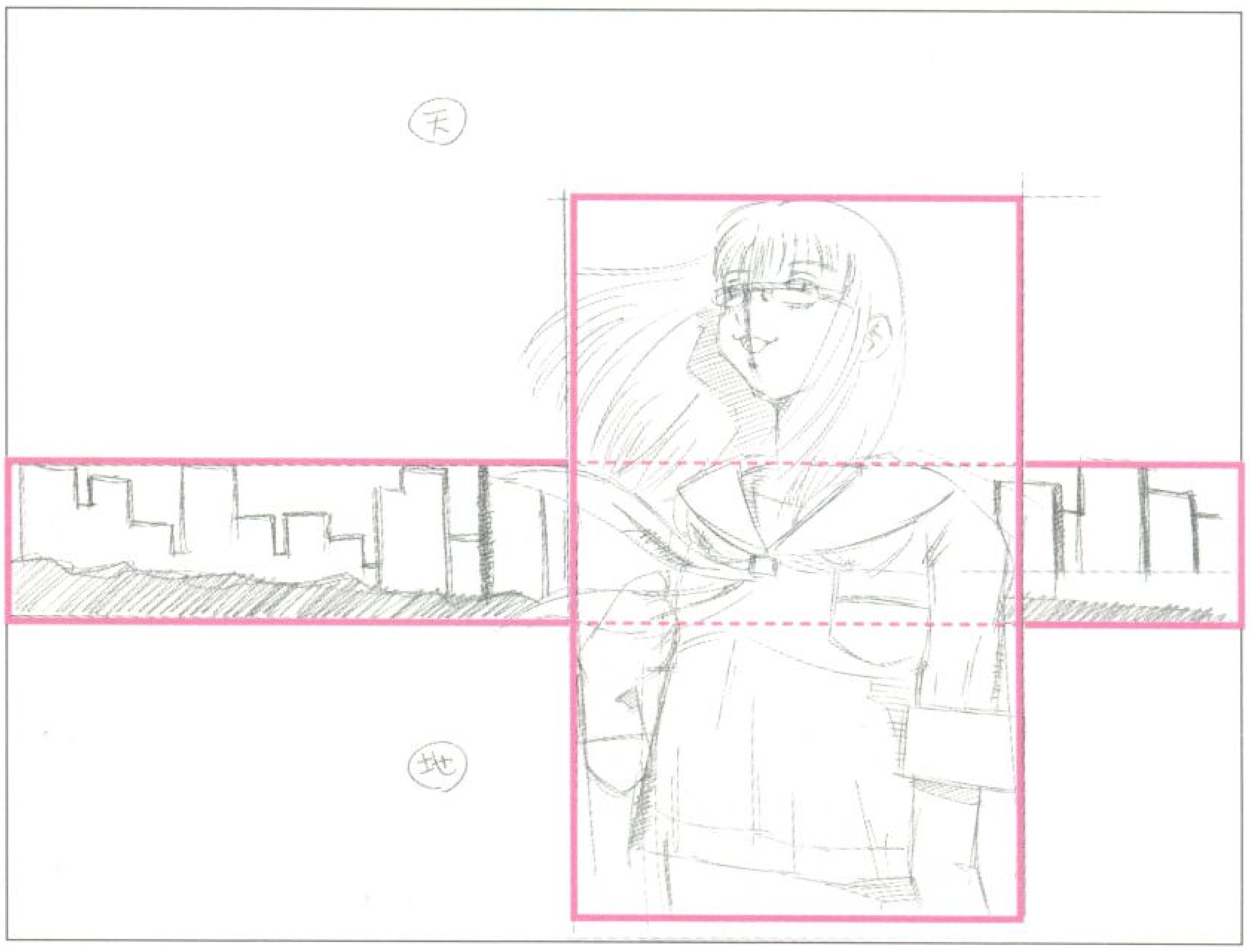
人物画を上達させるための基本

画面全体を使って大きく描く

練習で絵を描くときは、画面全体を使って、できるだけ大きくオブジェを描くようにしましょう。

人体に限らず、何かを描いていたら、オブジェの全体像が画面に入り切らなくなってしまった、このような経験は誰にでもあると思います。これは画面の広さに対し、オブジェをどのような大きさで描けばよいかと言う、本人の空間に対する構成力が弱いからです。

そうした問題は、画面にオブジェのアタリを入れて描くことによって解決されます。そして、画面いっぱいに大きく描くことによって、空間の感覚が身につき、さまざまな画面の広さ、オブジェの大きさに対応して描けるようになってきます。

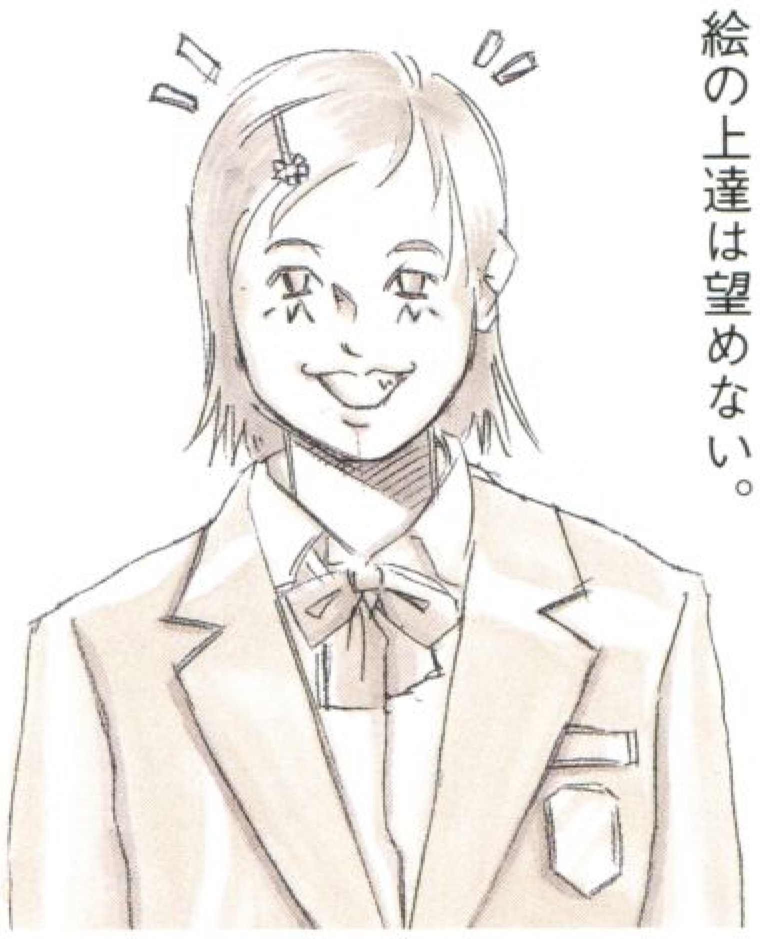


アタリをとって描けば、自分のイメージを画面の中に、より効果的に描くことができる。必要なものや大事な要素が画面から切れてしまうということもなくなる。画面という空間を最大限に生かすためにも、アタリをとってバランスを見て描くことはとても大切だ。

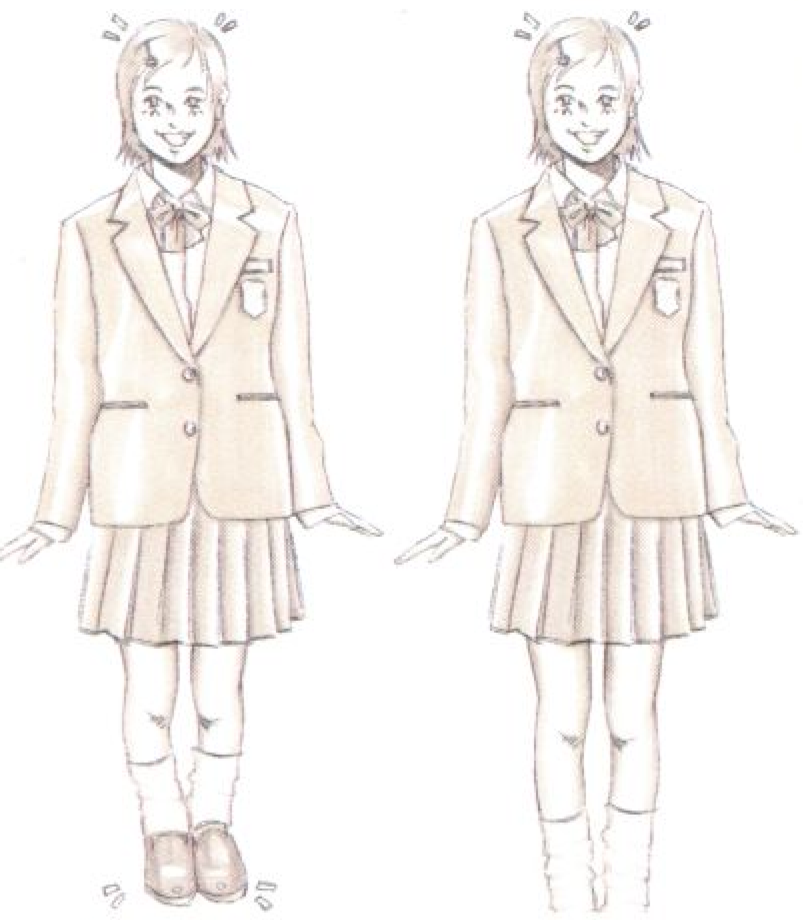


全身を描く

絵を描くとき、できるだけ描く対象であるモチーフの全体像を描くようにしてみましょう。人体でいえば、全身を描くようにするということです。顔だけや、胸から上といった、いわゆる「バストアップ」を描かせると上手な人はたくさんいます。では、そのバストアップに全身を追加して描いてみてください。といわれると、とたんに絵のバランスが崩れてしまう。そんな人は多いでしょう。人体は顔だけではなく、頭部、胴体、腕、脚といった、様々なパーツで構成された、大変複雑なオブジェです。それらをバランスよく描けるようになるには、日頃から全体像を描くという意識を持つことは絵の上達に有効です。

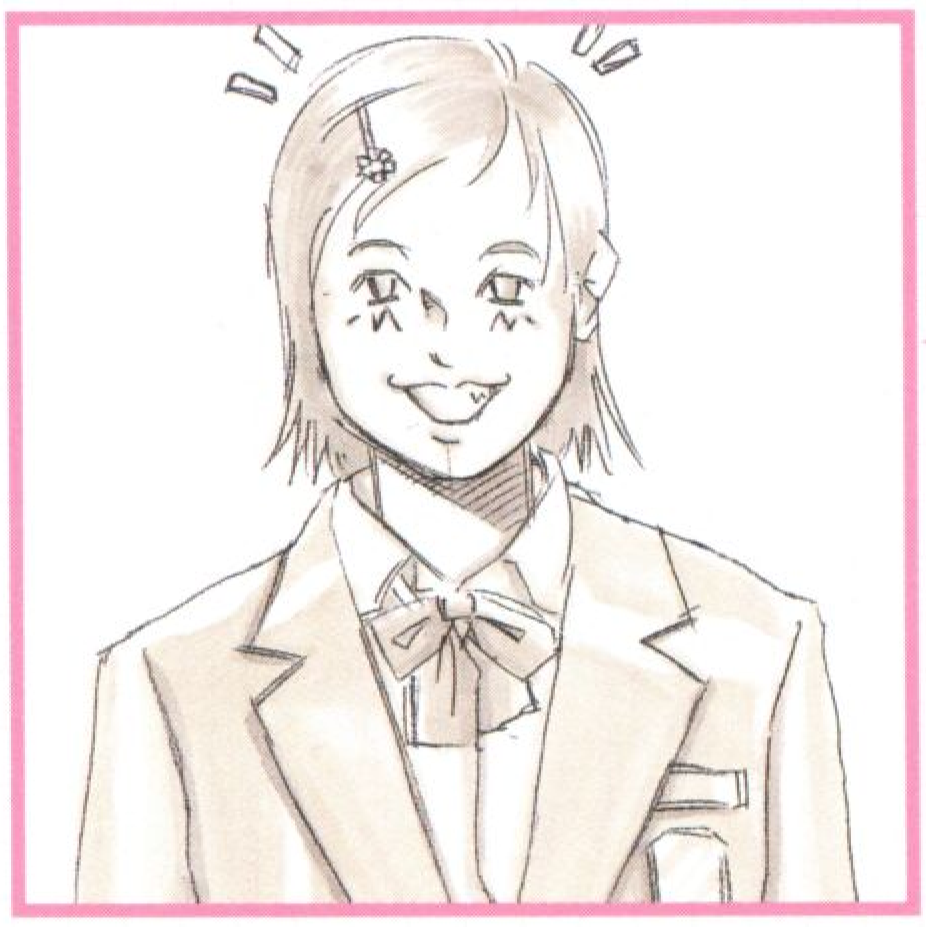


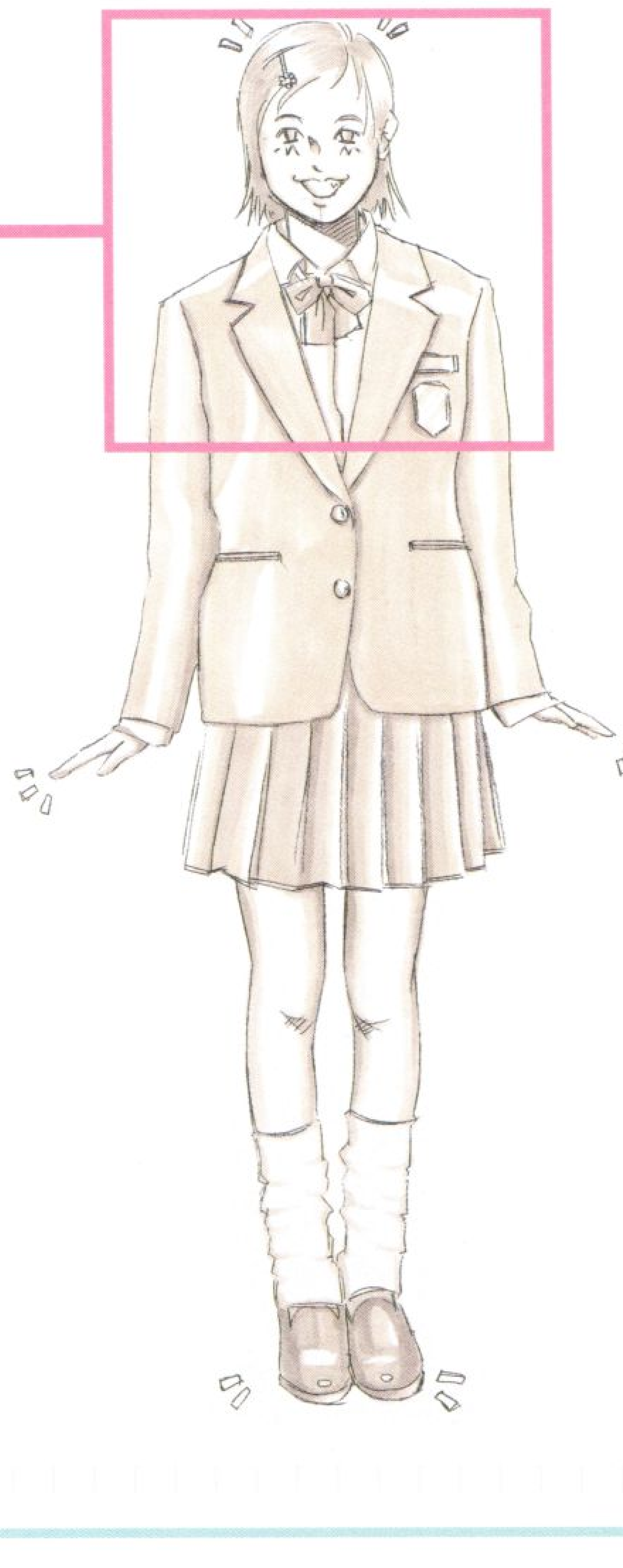
よく見かける「バストアップ」の絵。これに全身を追加するとバランスが崩れてしまう…。得意な部分ばかりを描いているだけでは、他の部分とのクオリティの差が開くばかりで、相対的な絵の上達は望めない。



短くなっちゃったり…　足が切れちゃったり…

得意の「バストアップ」を先に描き、残りの部分を無理矢理画面内に納めようとして起こる失敗例。こうしたミスをなくすためにも日頃からモチーフの全体像を把握して描くことは重要だ。





アップが欲しいときは全身の絵から必要な部分をトリミング（切り取り）をすると考えればよい。常に全身を描くという意識を持って、なおかつ、画面全体を使って、大きく描く。バランスのよい絵を描けるようになるためのコツだ。

テーマを設定して描く

絵を描くとき、ただ漠然と描いていては、何を描いてよいのかわからなくなったり、いつもと代わり映えの無い絵になってしまうことでしょう。そこで絵を描くときには何でもよいので、簡単なテーマ（主題）を設定してみましょう。テーマを設定すれば、目的が明確になり、どんな構成になるのか、そのためにはどんな資料が必要になるか等…。具体的に自分がどのように動き出せばよいのかがハッキリしてきます。ではここで実際に、簡単な作画実習をしてみましょう。テーマをイチから考えるのは大変なので、ここでは有名な戯曲の世界から設定を借りて、かつオリジナルのキャラクターデザイン画を起こしてみる、という作画演習をしてみましょう。

ヴァルキリーを描く

今回テーマとして選んだのは北欧・ゲルマン（ドイツ）神話に登場する戦乙女ヴァルキリーです。ヴァルキリーを世界的に有名にしたのはドイツの作曲家ワーグナー（1813～1883）です。ヴァルキリーは彼の書いた、全四幕からなる戯曲「ニーベルングの指環」のなかに登場する女神群として描かれています。第三幕の「ワルキューレの騎行」は映画「地獄の黙示録」のBGMとしても有名で、ご存じの方も多いでしょう。

ヴァルキリーというと、ゲームやアニメやマンガのキャラクターをイメージされる人がいると思いますが、そうではなくて、今回はキチンとしたバックボーンを踏まえて「本物を知って描く」というプロセスを行います。そうすることによって、今まで自分が知っていた（と思っていた）ものが、実はどのような背景から成り立っているのか、モトネタはなんだったのか。テーマを調査追求することによって、偏見を無くし、作品に高い説得力と深みを持たせることになるでしょう。また、そうしたプロセスは人としての視野を広げるきっかけにもなるのです。

ヴァルキリー
Valkyria Valkyrie Walkure

北欧およびゲルマン（ドイツ）神話に描かれる軍神オーディン(独名：ヴォータン）の侍女フレイヤに統率される戦いの半神群。彼女らはオーディンの命令を受け、輝く鎧と羽根のついた兜で身を固め、槍もしくは剣と盾を装備し、翼の生えた天馬にまたがり戦場を駆け巡る。彼女たちの役目は、戦場で戦死した勇士たち（エインヘリャル）の魂を天上の宮殿ヴァルハラへと迎え入れること。勇士たちは、来るべき最後の神界戦争（ラグナロク）に備え、この世の終わりまで宴を楽しみ、武事に励むという。ヴァルハラにおいて、彼らをもてなすのもヴァルキリーの務めの一つ。白鳥に変身する能力を持ち、それが彼女らの象徴にもなっている。北欧では地上にヴァルキリーが現われるとき、その輝く鎧の煌きが、太陽や月の光に照らされて、大空にオーロラや虹の橋を架けると伝えられている。

物語を知る

ワーグナー
「ニーベルングの指環」から
「ワルキューレ」より、
第一幕～第三幕までのあらすじ

§1§

ジークムントとジークリンデは軍神オーディンと人間の間に生まれた双子の兄妹であったが、幼い頃に生き別れになっていた。妹のジークリンデは成長し、やがてフンディングという男と結婚する。しかしこれは彼女が望んだ結婚ではなかった。結婚式当日、ジークリンデの前に一人の老人が現れて、庭の大樹に剣を突き刺していった。「いつかこの剣を引き抜く英雄が現れ、自分はその腕に抱かれるだろう」。

ある日、フンディングの館に戦い疲れた一人の男が転がり込んで来る。彼こそが生き別れたジークリンデの兄ジークムントであり、剣を抜く約束の英雄であった。ふたりは再会を喜び、永遠の愛を誓う。

§2§

妻を奪われたフンディングとジークムントは決闘をすることとなる。これを見たオーディンは、ヴァルキリーのひとりで最愛の娘ブリュンヒルデに、ジークムントを勝たせよと命令を出す。しかしこれに異を唱えたのがオーディンの正妻である女神フリッグ。彼女は双子の罪と夫の不倫に憤り、ブリュンヒルデにオーディンの命令を無視し、フンディングに勝たせると誓わせる。これにオーディンは絶望し、世界は終わると嘆く。実はオーディンは自分の息子であるジークムントに勝利をもたらし、彼を闇の手に渡った、世界を支配する力を持つ「ニーベルングの指環」を奪還させる勇者として見込んでいたのだ。契約により、もはやジークムントの死は避けられない。果たしてブリュンヒルデはオーディンの真意を知らぬまま、戦場に向かいジークムントに死を告げる。しかし、彼は一人でヴァルハラに行くくらいなら、妻とともに地獄に行くと言い、自らを殺めようとする。その愛の強さにうたれたブリュンヒルデは使命に背きジークムントを助けると約束する。やがてフンディングとの決闘が始まる。そこにオーディンが現れ、彼は契約に従いジークムントの命を奪う。そして彼の妻であるジークリンデまでもその手にかけようとした、そのとき、ブリュンヒルデがジークムントの砕けた剣の破片とジークリンデを馬に乗せその場を脱出する。しかし、神の命令に背いたブリュンヒルデの行為に激怒したオーディンもその後を追うのだった。

§3§

オーディンの手から逃げ切ったブリュンヒルデとジークリンデは、集まった姉妹のヴァルキリーたちに匿ってくれと願うが、姉の無謀さと、オーディンの怒りを怖れた姉妹たちは、誰も力を貸そうとはしない。ジークリンデも最愛の夫を失い、自暴自棄に死を望む。そんな彼女にブリュンヒルデは彼女の体の中に夫の子供が宿っていることを告げ、希望を与える。しかしそこにオーディンが現われる。ブリュンヒルデはジークリンデを、オーディンですら怖れて近付かない森へ逃がす。ブリュンヒルデは、ジークリンデに夫の剣の破片を渡し、再びこの剣を振るう者にジークフリートの名を与えよと告げる。オーディンはブリュンヒルデに罰として、神界からの追放と、岩山での眠りの刑を処す。そして最初に自分を起こした人間の男と生きよと告げる。ブリュンヒルデは言う。「私はそんなにひどい罪をおかしたのでしょうか。あなたの心が本当は命じたかったことを実行したただけなのに」。そして彼女は行きずりの男などではなく、ジークリンデが宿している英雄となる男を自分に遣わすようオーディンに願う。この誇り高い申し出に感動したオーディンは、彼女の眠る岩山を燃え盛る炎でつつみ込み「わが槍の穂先を恐れる者は炎の輪を越えるべからず」といい、父娘は抱きあい、娘を眠りの世界へ誘う。オーディンは去り、やがて炎は眠るブリュンヒルデを囲み込んだ。

オリジナル　ヴァルキリーの設定

名前：ブリュンヒルデ
（「ニーベルングの指環」より）
性別：女性
年齢：20～30代
髪の色：ブロンド
瞳の色：蒼
服装：北欧神話の伝承をベースに、現代風のアレンジも含めたオリジナルデザイン。

ヴァルキリーのイメージといえば、イギリスの画家ラッカム（1867-1939）の絵が有名で、日本に出回っているスタンダードなデザインのヴァルキリーはほとんど、彼のイメージの模倣といっても過言ではない。このラッカムのデザイン自体が北欧神話の伝承のヴァルキリーの姿をしっかりと描いているので、今回はそれを踏襲しつつ、オリジナルの要素を加味して自分なりのヴァルキリーを描いてみたい。

ラッカムのヴァルキリー模写ラフ

おそらく、みなさんが〝知っている〟ヴァルキリーのイメージそのものだろう。普段目にしていたものが完全なオリジナルではなく、実は何らかの模倣であったり、モトネタがあるのだという事実を認識していただけるだろうか。



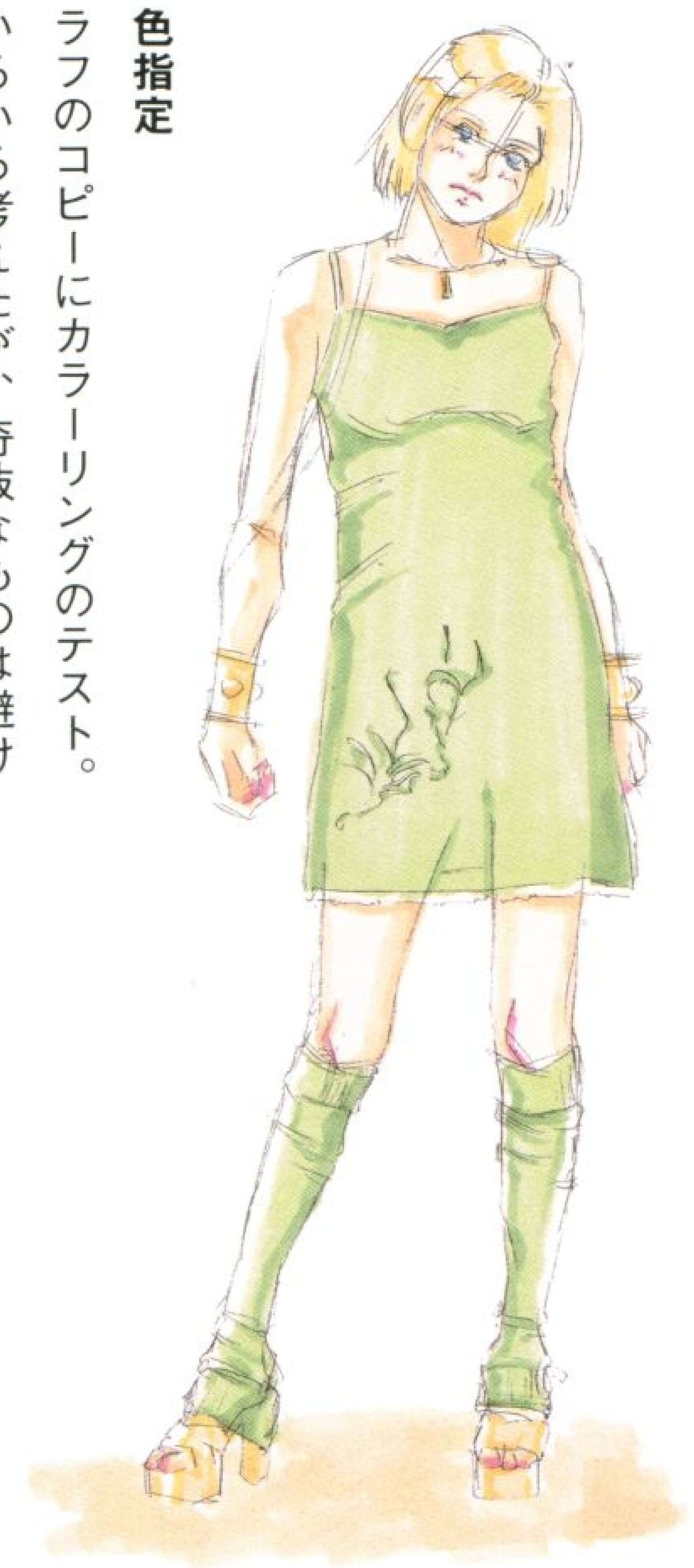
ラフスケッチを起こす。

羽飾りの兜や携える剣など、伝承を踏まえつつ、服装や全体の雰囲気は戯曲の舞台衣装などにできそうなオリジナルデザインを起こしてみた。



色指定

ラフのコピーにカラーリングのテスト。いろいろ考えたが、奇抜なものは避けて、緑をベースに落ち着かせ、渋めのトーンでまとめてみた。「神様」なので格調高い色調を目指す。





ベースカラーの配色

キャラクターのイメージと全体的なバランスを見て、ベースカラーを入れてみる。メインとしている青は「寒色系」といわれ、絵に静的で大人しい印象を与えるので、アクセントに黄色を中心とした「暖色系」の色を散りばめ、寂しくならないように配慮した。なお、配色や彩色、陰影などに関しては、別項にて詳しいところとするので、そちらを参照していただきたい。



陰影とディテールの彩色

陰影をつけるために、おおまかに光源を設定する。今回はもっともポピュラーな、斜め上から光が差す「順光」と呼ばれる角度で陰影をつけてみる。陰影はベースカラーを中心に、二〜三段階のグラデーションを準備して塗っていく。顔の陰影は強くしすぎると、人相が悪くなる傾向があるので、バランスを見ながら描いていく。



全体のバランスを見ながら、細かいディテールを描き込んで完成。原作からアイディアを膨らませ、自分だけのオリジナルキャラクターを描いてみるのも楽しい作品制作だ。ぜひ、トライしてみて欲しい。

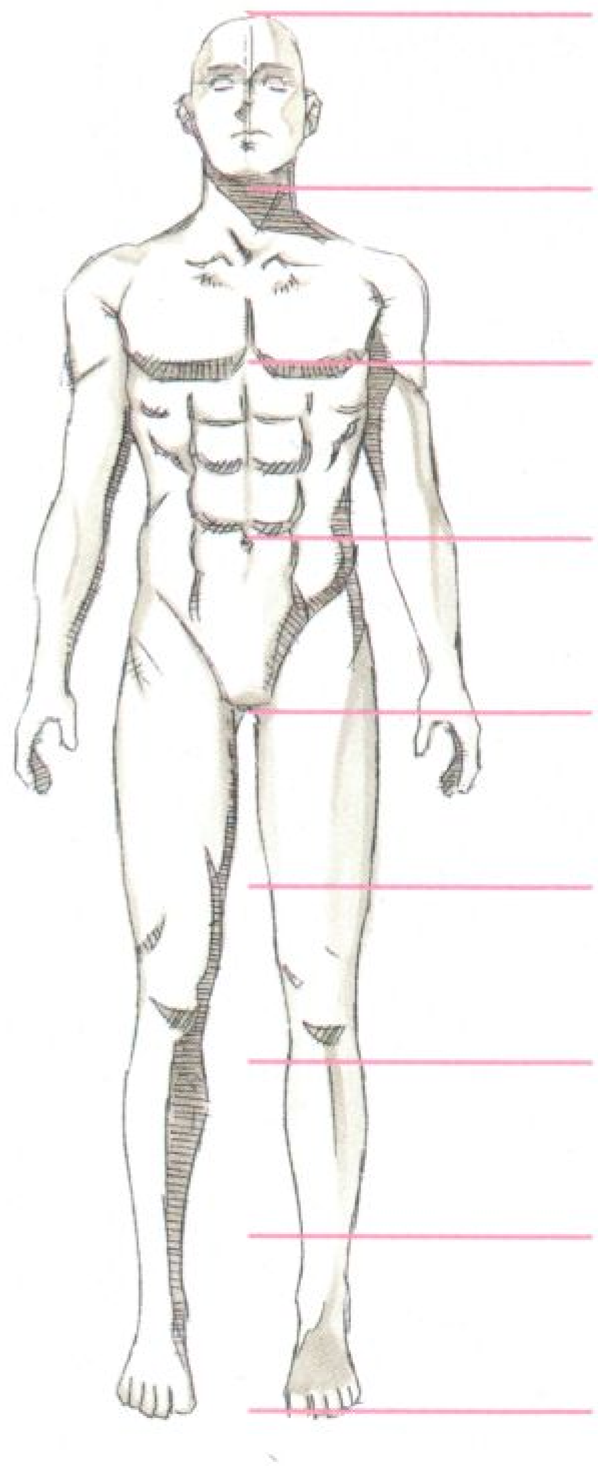
オリジナルヴァルキリーのデザイン。舞台衣装のようなデザインを目指したので、服はあえて鎧調はさけて、ワンピースにスケイル（うろこ）メイルをイメージする飾りをつけ、羽飾りやサンダルで雰囲気を演出した。

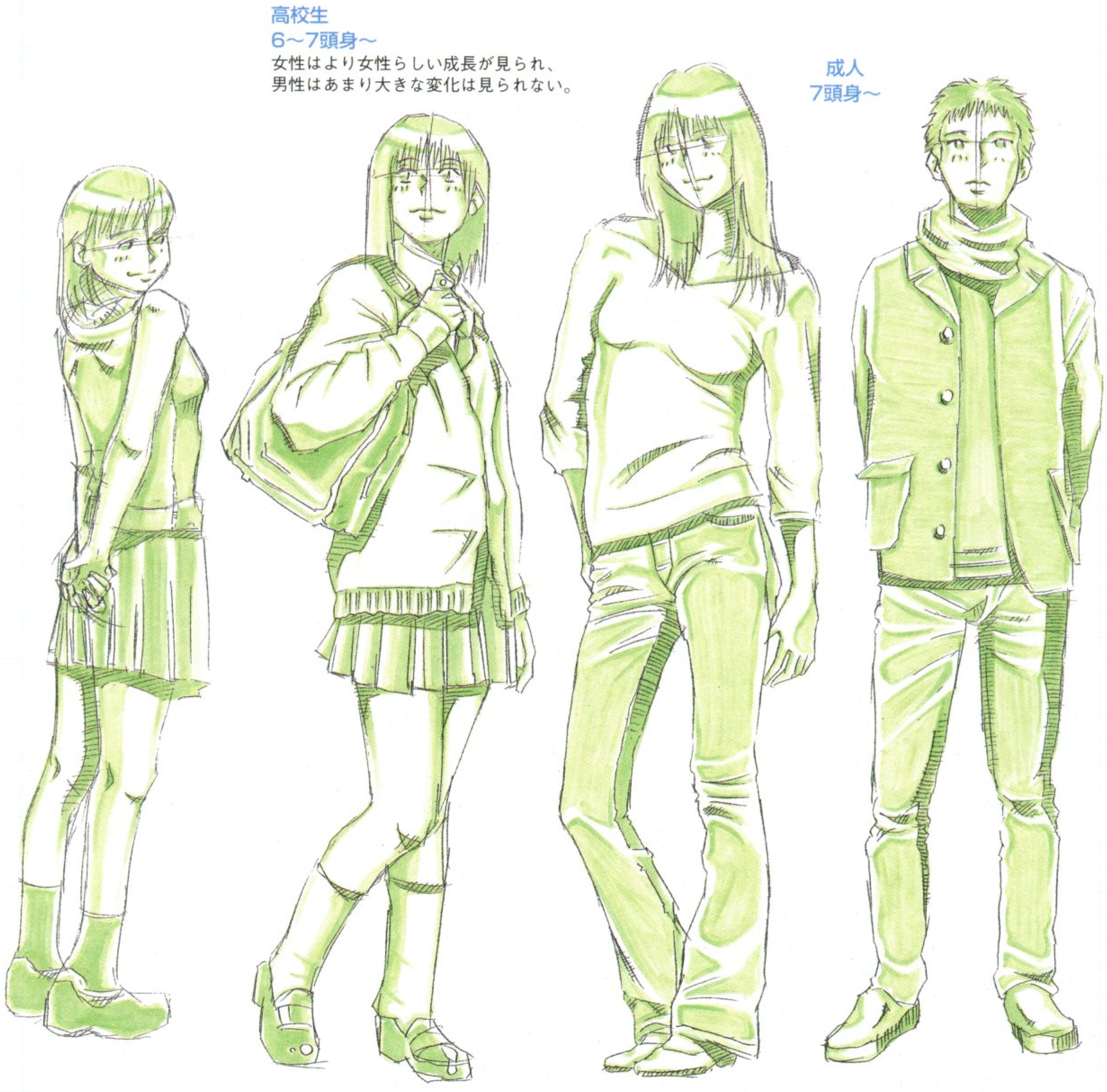


人体の体型とプロポーション（割合・比率）

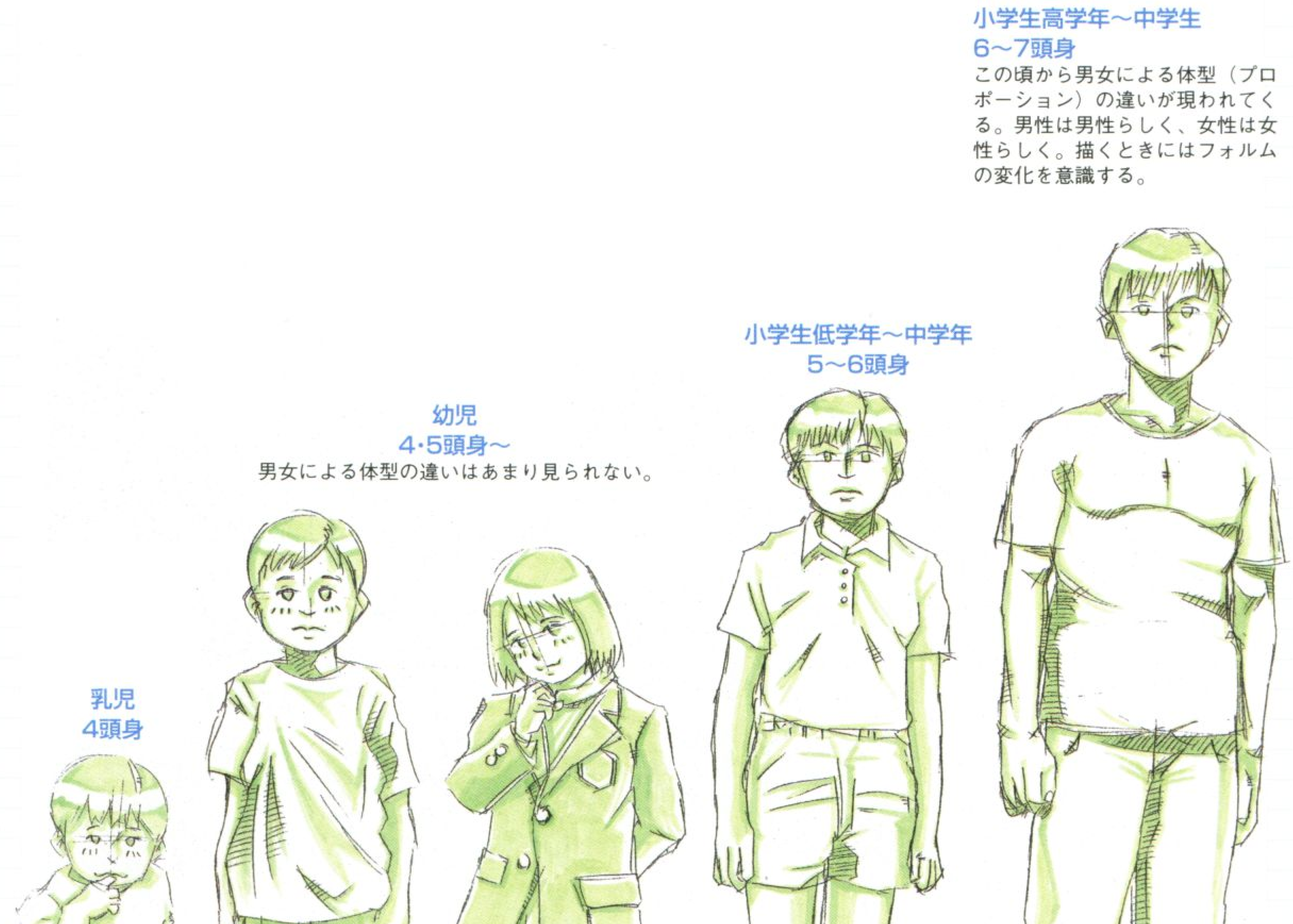
人体には様々な体型とプロポーションがあります。人の年齢や性別など、人による体型とプロポーションの違いは、そのまま個性となって絵に表現されます。人体をバランスよく、またバリエーション豊かに描くためにも、これらの数々の体型とプロポーションを頭の中に入れておくことは、作品制作に大いに役立つでしょう。

人体の全身のプロポーションは「頭身」で測る。頭身とは、全身にたいして頭の大きさが何個分入るかを表す物差しだ。頭身はあくまで体そのものに対してのみ適用され、帽子やブーツなどによる、オブジェの部分は含まない。ちなみに日本人の成人平均頭身は七頭身前後。





モデルの写真やポーズ集などを見て、プロポーションを参考にするのもよい。ただし、資料に影響されすぎずに、多少「自分好み」に理想化して描いた方が、個性も出るし、絵としてサマになる。

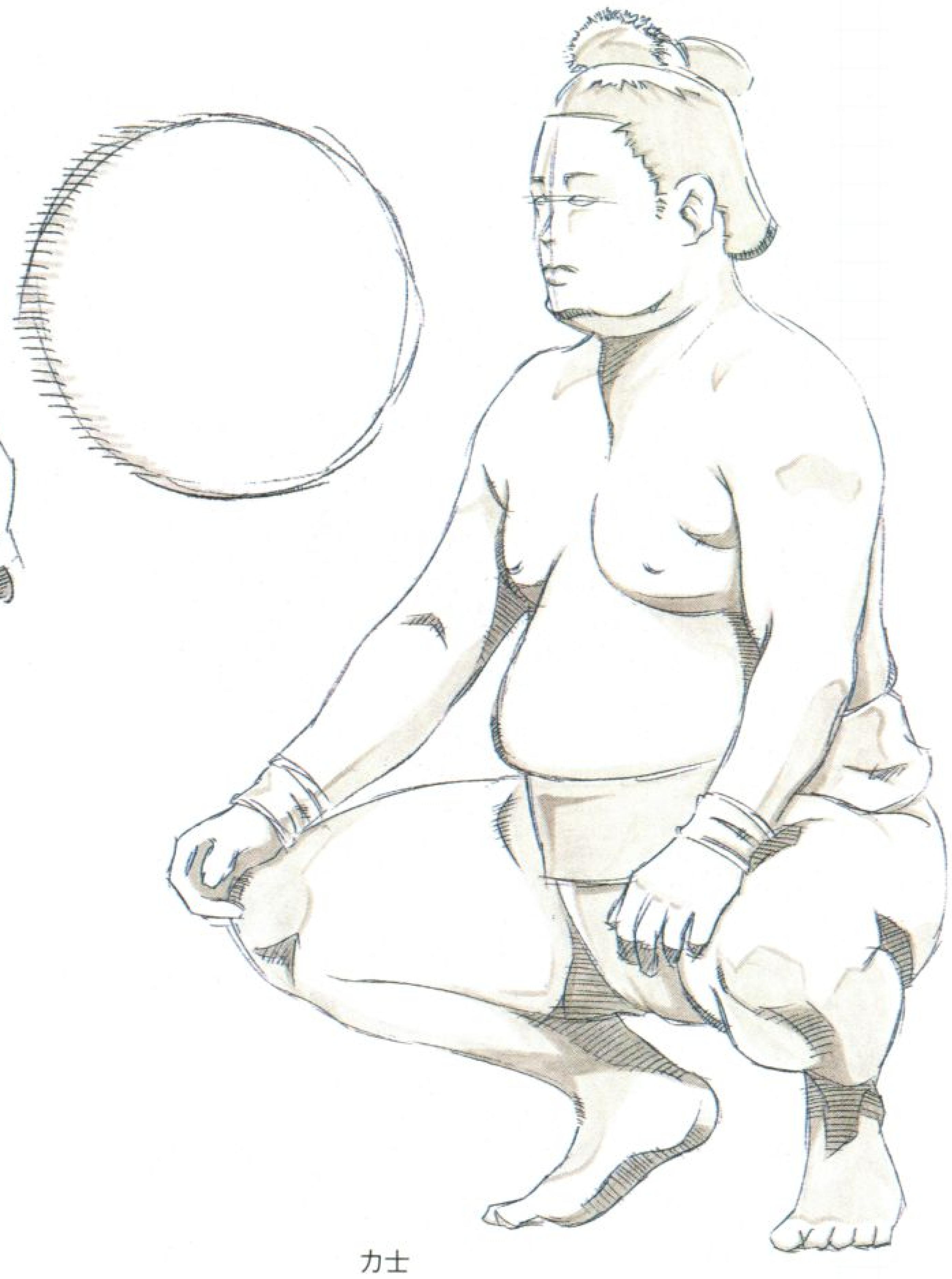


様々な体型とプロポーションそしてポーズ

体型とプロポーションは人体の外見のフォルムに大きく影響します。平均型、筋骨型、ヤセ型、肥満型等々。それらは表面上、人の個性となって表現される。そして面白いのは、体型が違っても、人体の構造のバランス比率（腕や脚の関節部位からの長さ等々）というのは、多少の個人差はあっても、大きな差はなく、ほぼ同じなのです。

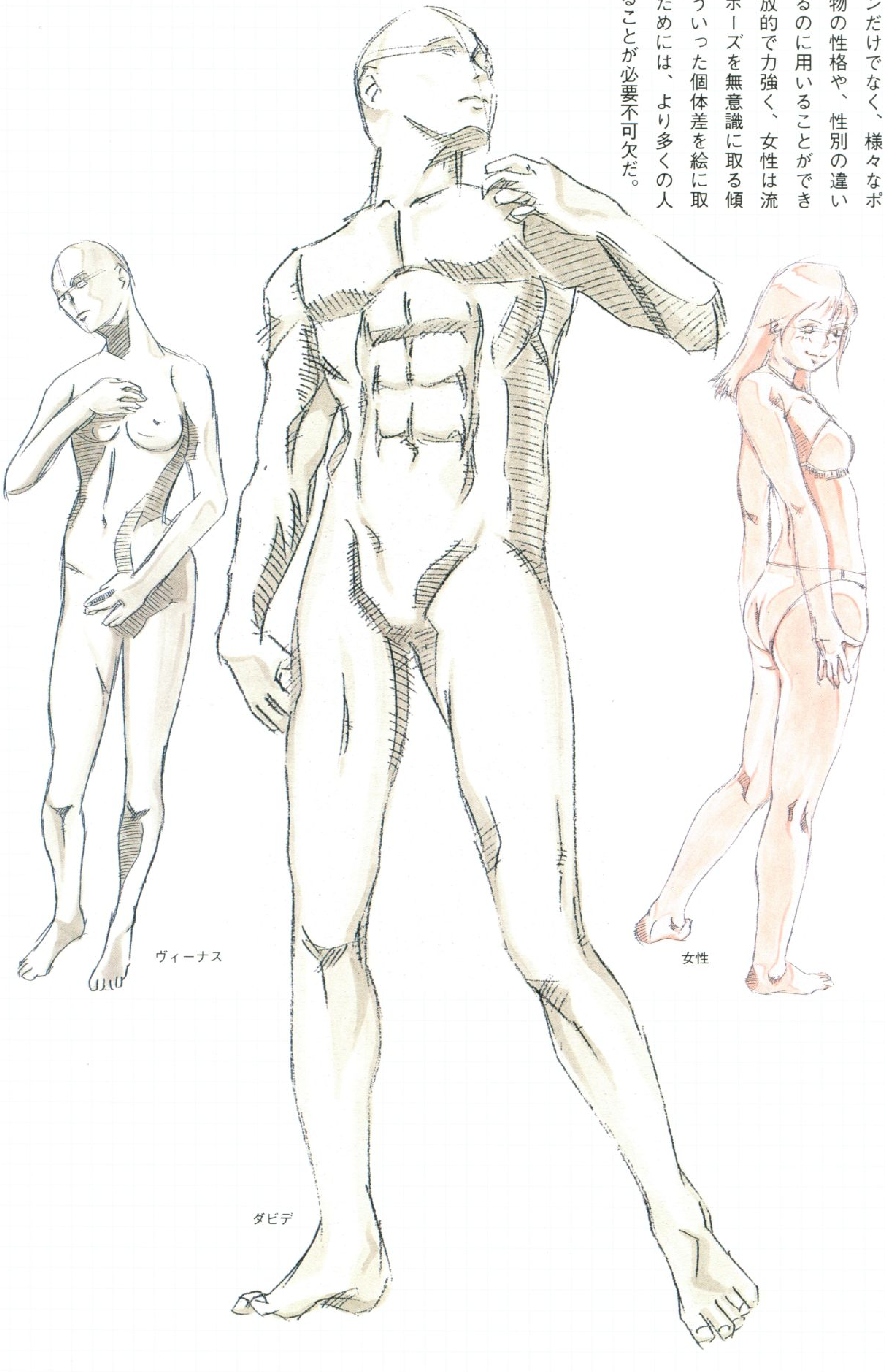


サッカー



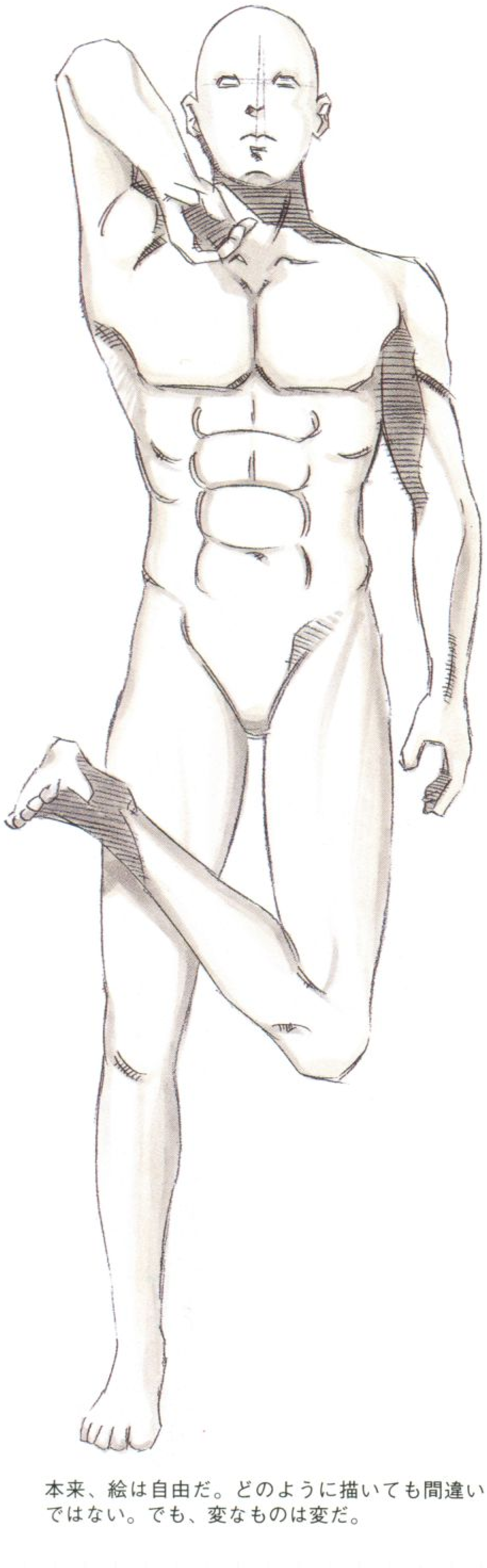
力士

プロポーションだけでなく、様々なポーズはその人物の性格や、性別の違いなどを演出するのに用いることができる。男性は開放的で力強く、女性は流涎的で繊細なポーズを無意識に取る傾向がある。こういった個体差を絵に取り込んでいくためには、より多くの人を観察して見ることが必要不可欠だ。

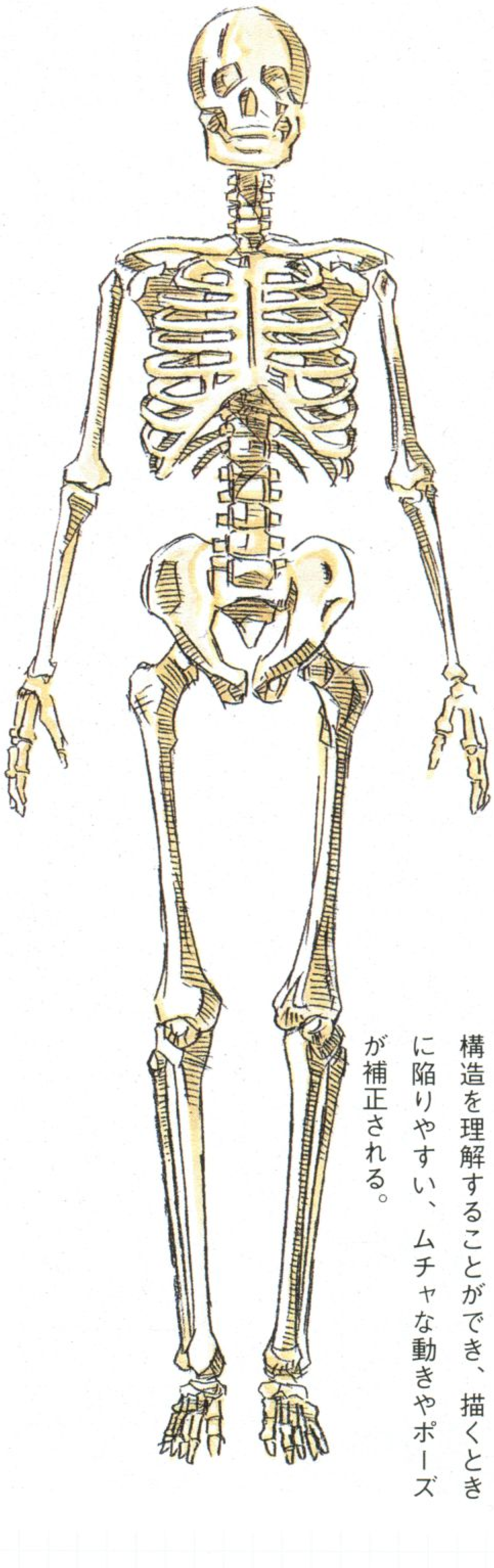


人体の骨格と構造

人体を描く上で、大切にしたいのはバランスのよい形で描くということ。ここでいう、バランスがよいというのはスタイルがよいということではなく「無理の無い、違和感の無い絵」ということです。これは人に限らずいえるのですが、モノには描いたときにシックリくるバランスというものがあります。そこでバランスのよい人体を描くためには、人体を構成する骨格と構造を知っておくと便利です。

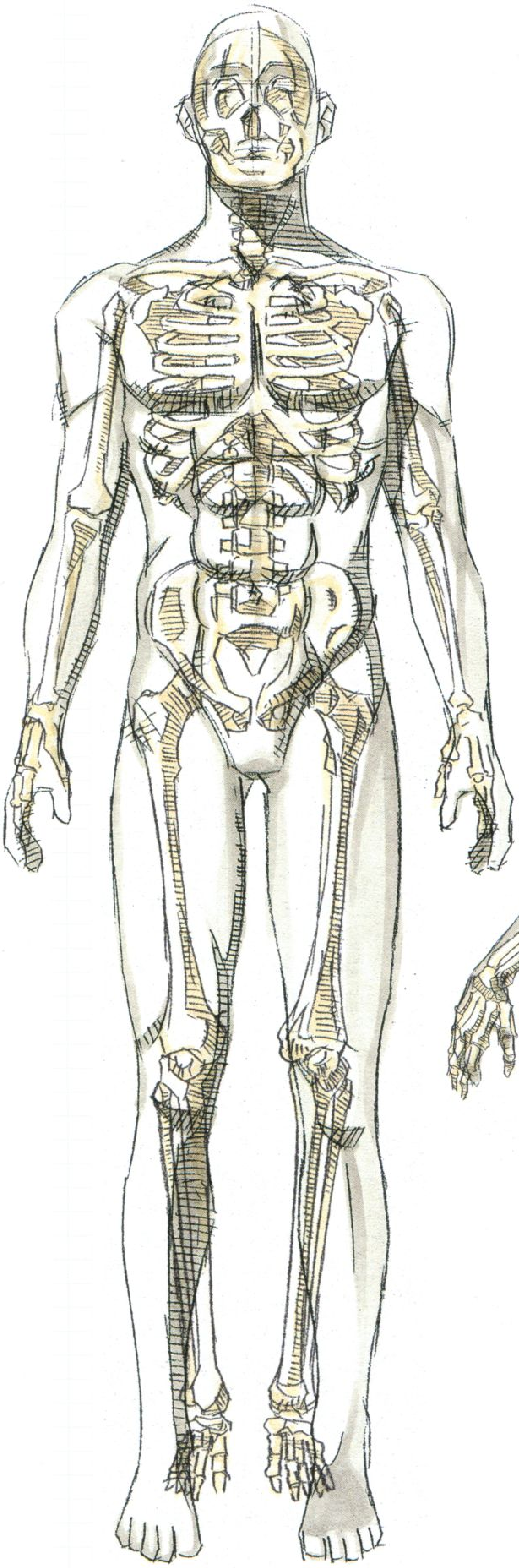


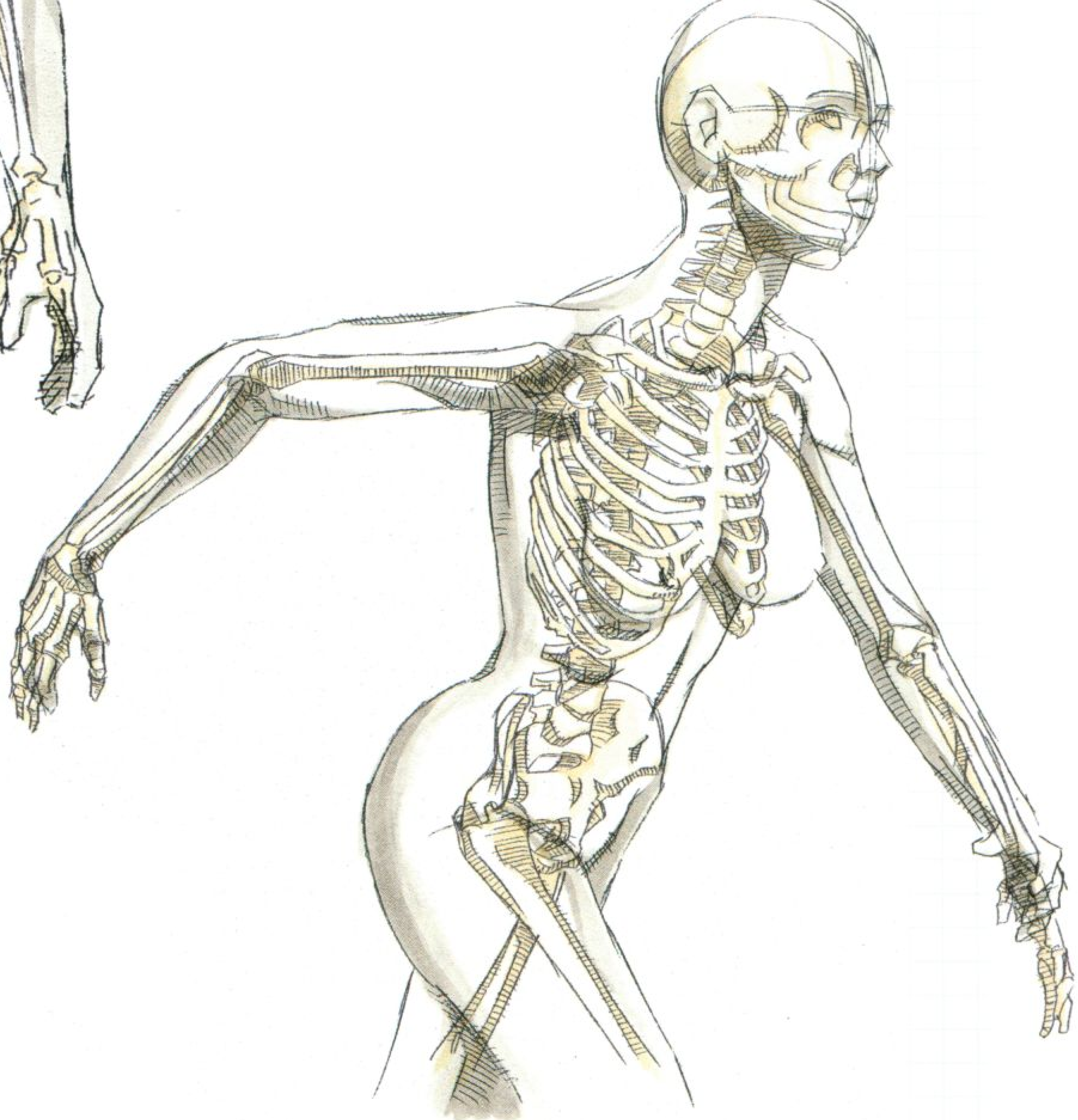
本来、絵は自由だ。どのように描いても間違いではない。でも、変なものは変だ。



人間の体は200以上の骨から形成されている。この骨格が、人体の複雑な動きを可能にしている。骨格を知ることによって、首、腕、足などの関節の構造を理解することができ、描くときに陥りやすい、ムチャな動きやポーズが補正される。

骨格の動きがポーズを決める。骨格の
可動領域をほんの少し意識するだけで、
ムチャなポーズや、ありえない動きを
描くことも少なくなる。

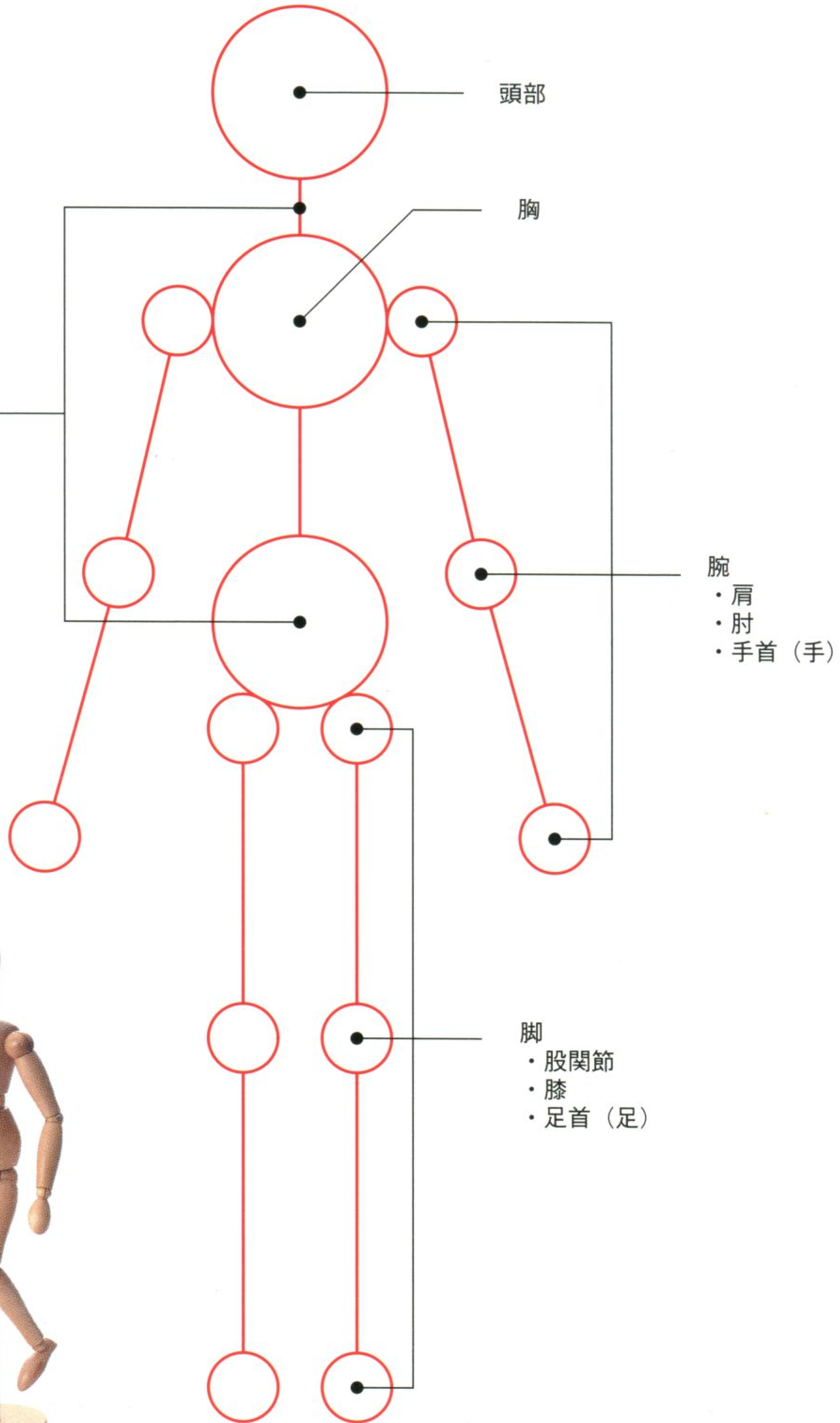




骨格を簡略化する

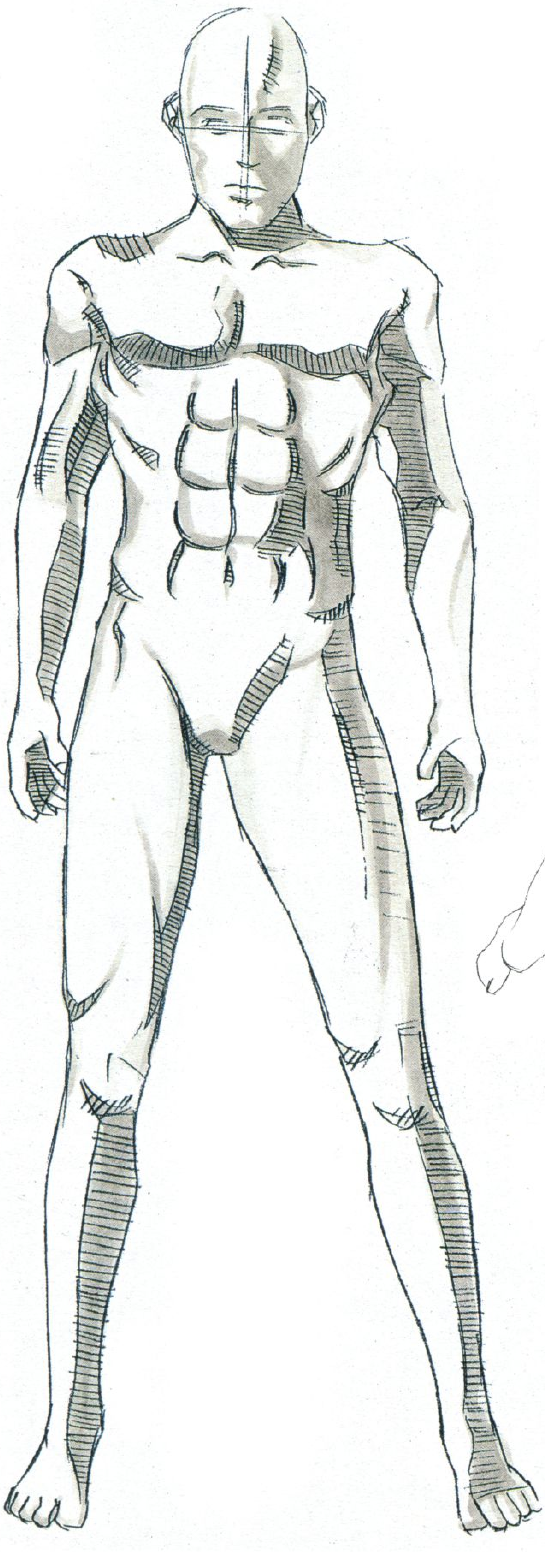
人体を構成する200以上の骨格。これらをすべて頭に入れて描くなどということは、いくらなんでも無茶です。そこで数ある骨格の中から、絵を描く上で、重要なパーツを抜き出し、簡略化したモデルを作ります。学校の美術室や画材店で、デッサン人形を見たことがある人もいると思います。あれをイメージしてみてください。そしてこの簡易人体モデルをベースにして、人体を描く練習をすれば、よりそれらしい人体を描くことができるでしょう。

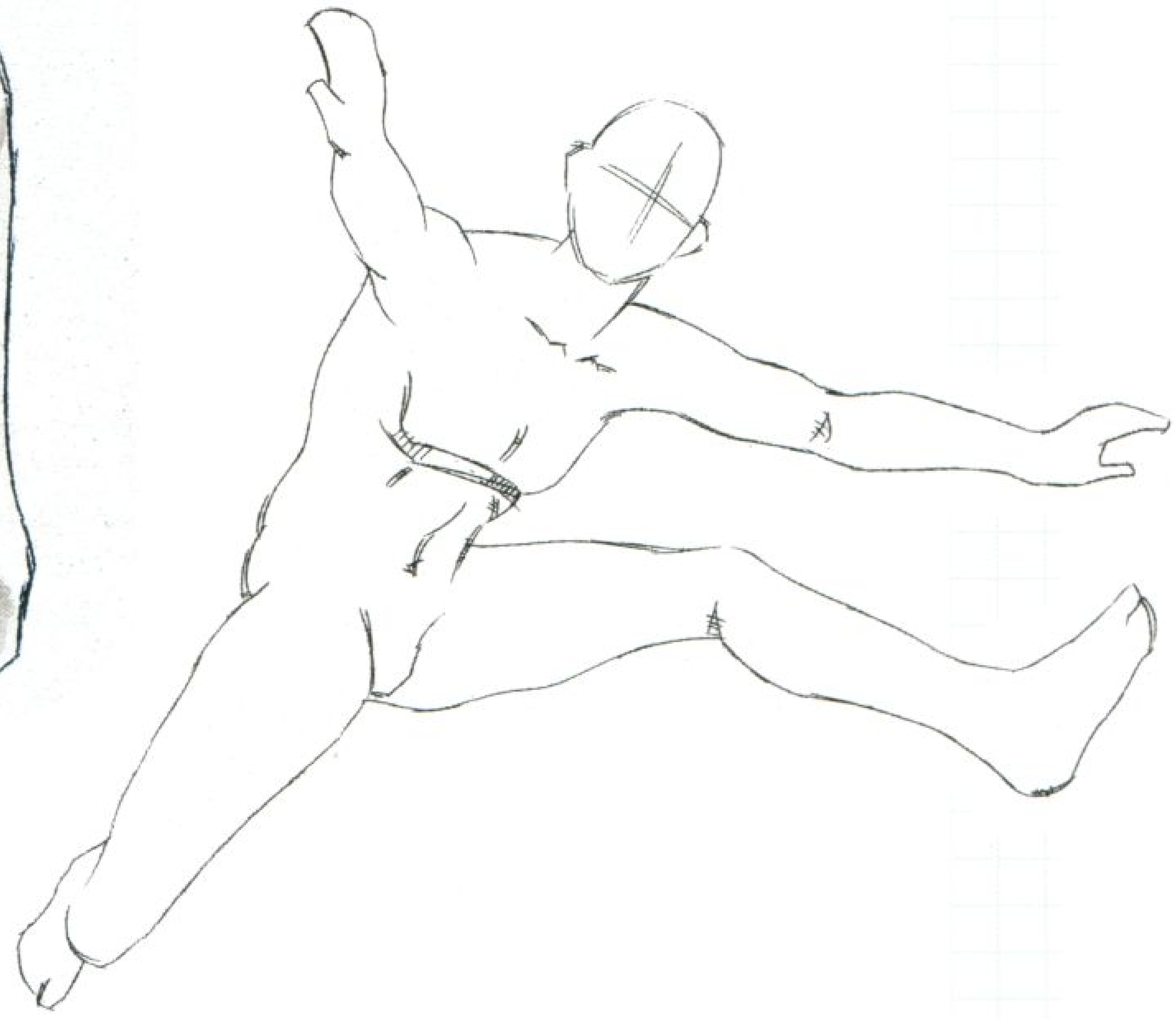
体の動きを把握するために、いくつかの重要な骨格に限定して描いた簡易モデルだ。絵を描く人なら、本書に限らず、どこかで似たようなものを、一度は見たことがあるだろう。ありふれた方法論だが、それだけポピュラーでもっとも効率のよい、人体デッサン法として、確立した方法論といえるだろう。表現する個性は違っても、基本的な部分は同じであり、またそれをおろそかにしてはならない。





あまり難しく考えず、慣れないうちは直立不動など、簡単なポーズからはじめ、慣れてきたら徐々に動きに変化をつけていくとよいだろう。



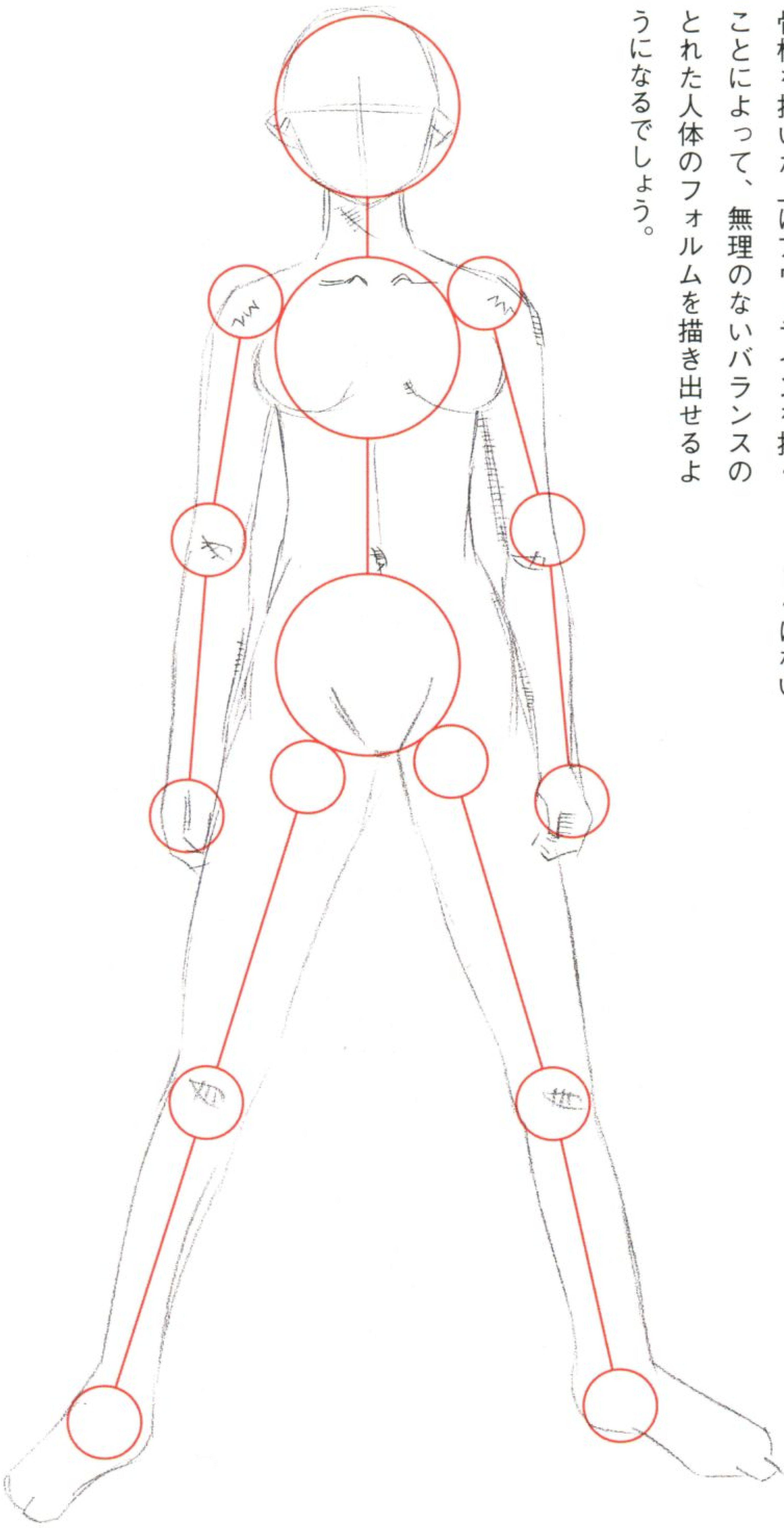


大切なのは人体には骨格があり、それを意識せよ、ということ。いつも、いつも「骨を描くべし」といっているのではない。

アウトライン（輪郭・外形）を描いてフォルムを作る

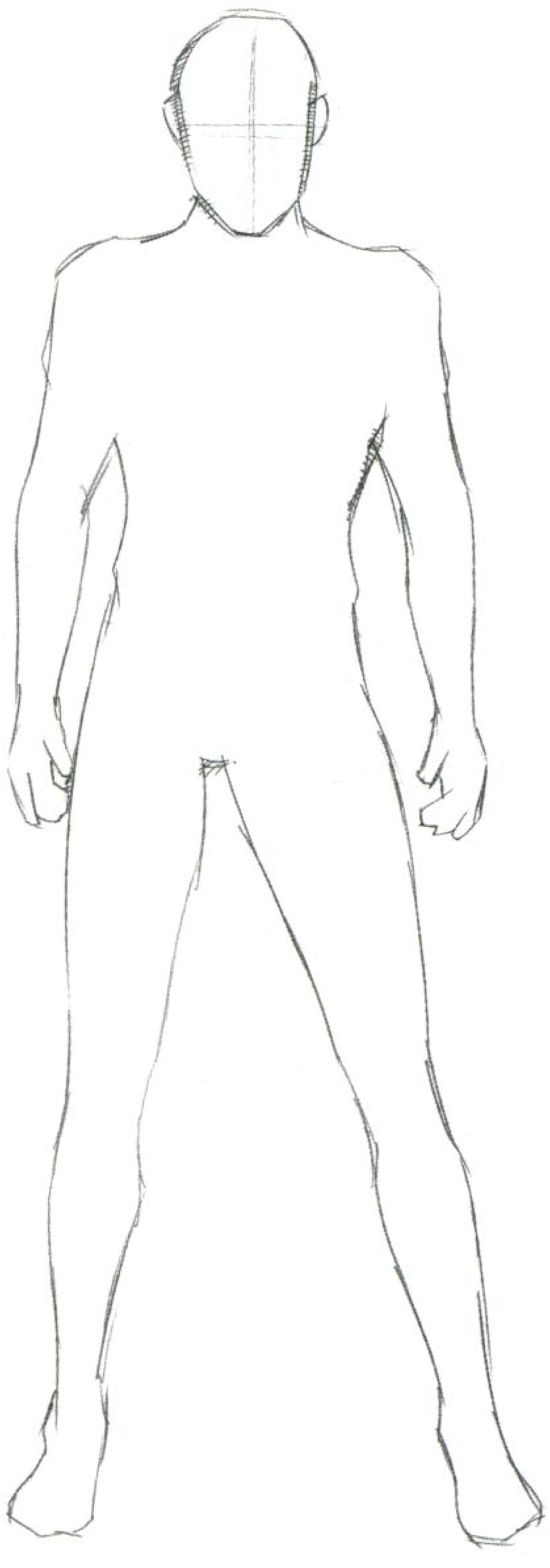
簡易モデルでポーズを決めたら、その上に、人体のアウトラインを描いてみましょう。いわゆる「肉付け」です。骨格を描いた上にアウトラインを描くことによって、無理のないバランスのとれた人体のフォルムを描き出せるようになるでしょう。

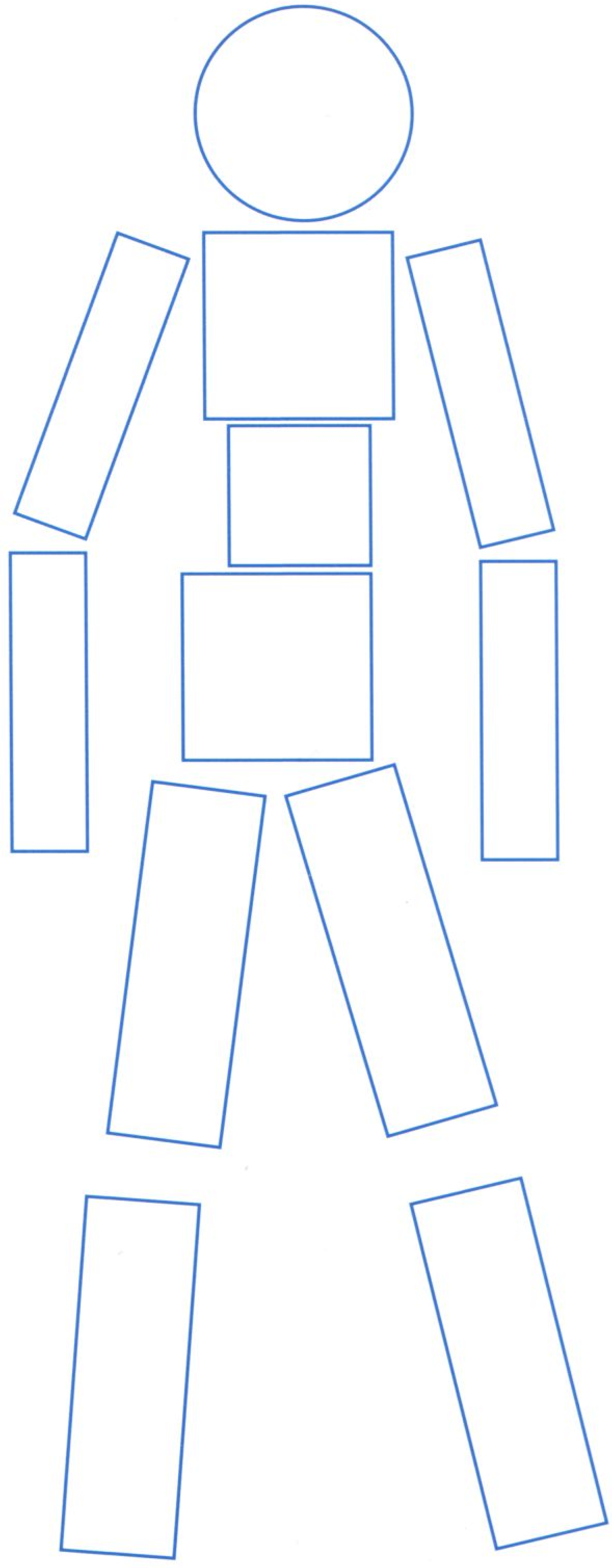
いきなりアウトラインを描くのではなく、つねに「中身」を意識して描いけば、バランスのよい形を描くことも難しくはない。









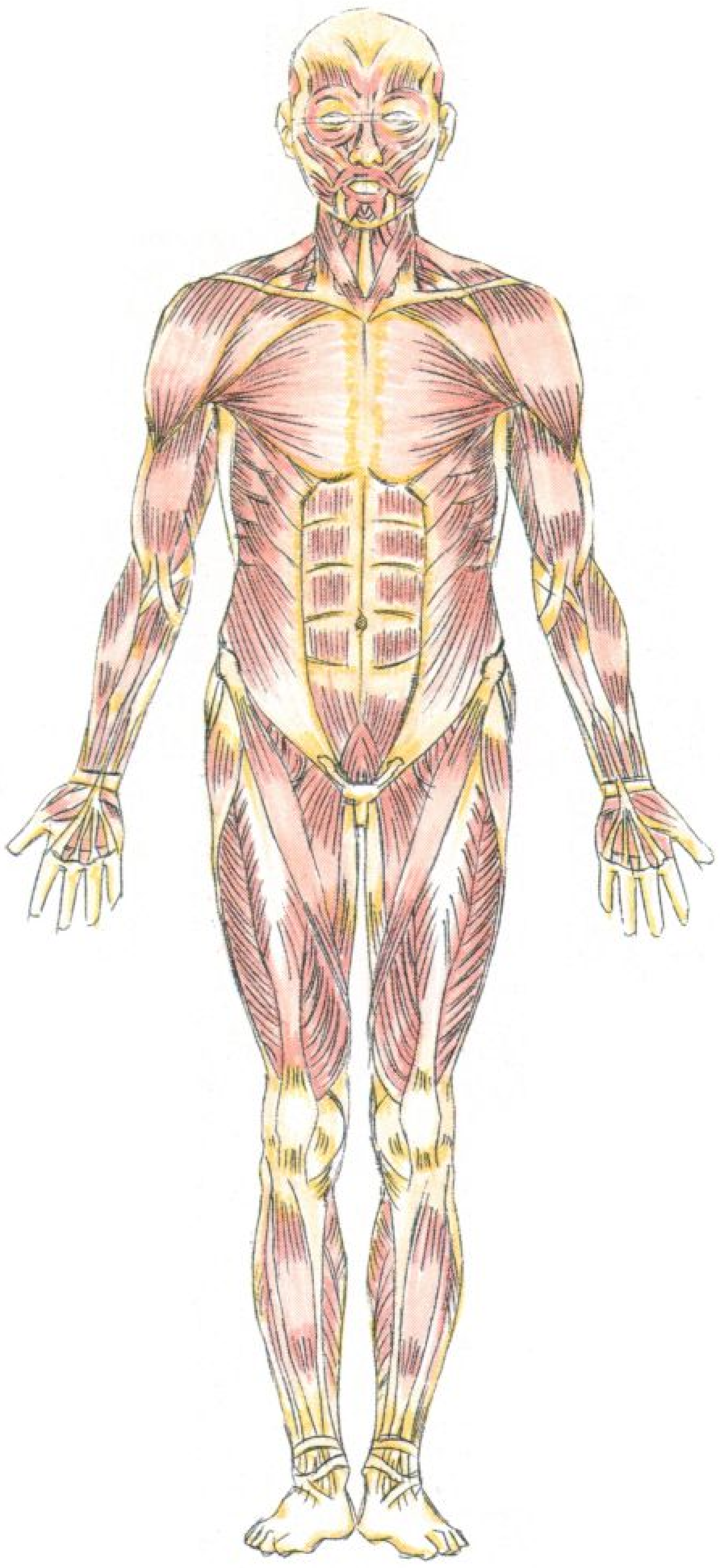


この段階ではまだ、筋肉の隆起や詳細なディテールは描けなくてもよい。簡易モデルを包むアウトラインは「棒人間」で構わない。今はアウトラインを描いて、フォルムを描き出せるようになればＯＫだ。

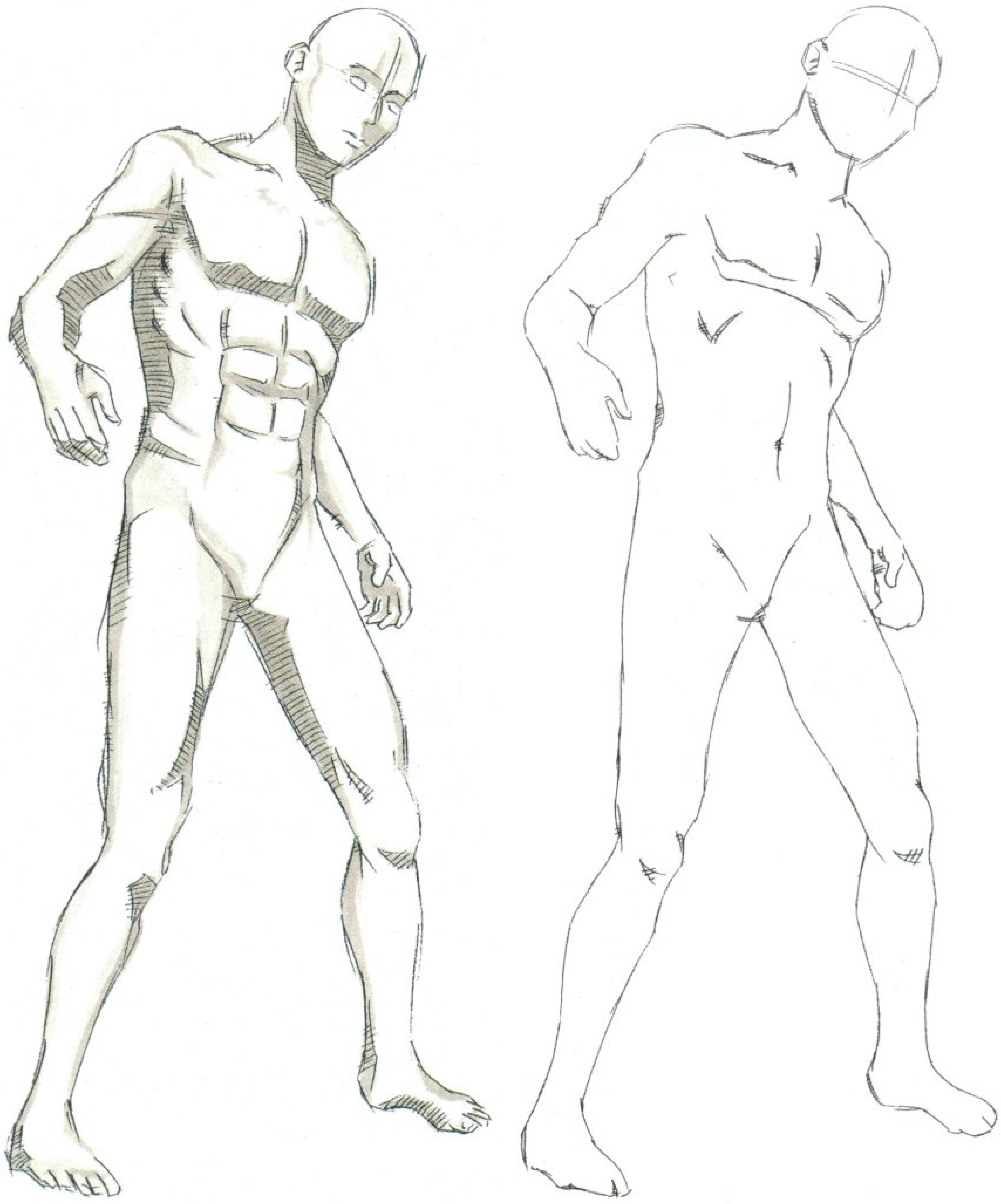
うまくいかない人は、先述の基本形状を思い出して、これらの簡易骨格に基本形状をあてて、形を起こしてみるのもよいだろう。

筋肉の構造

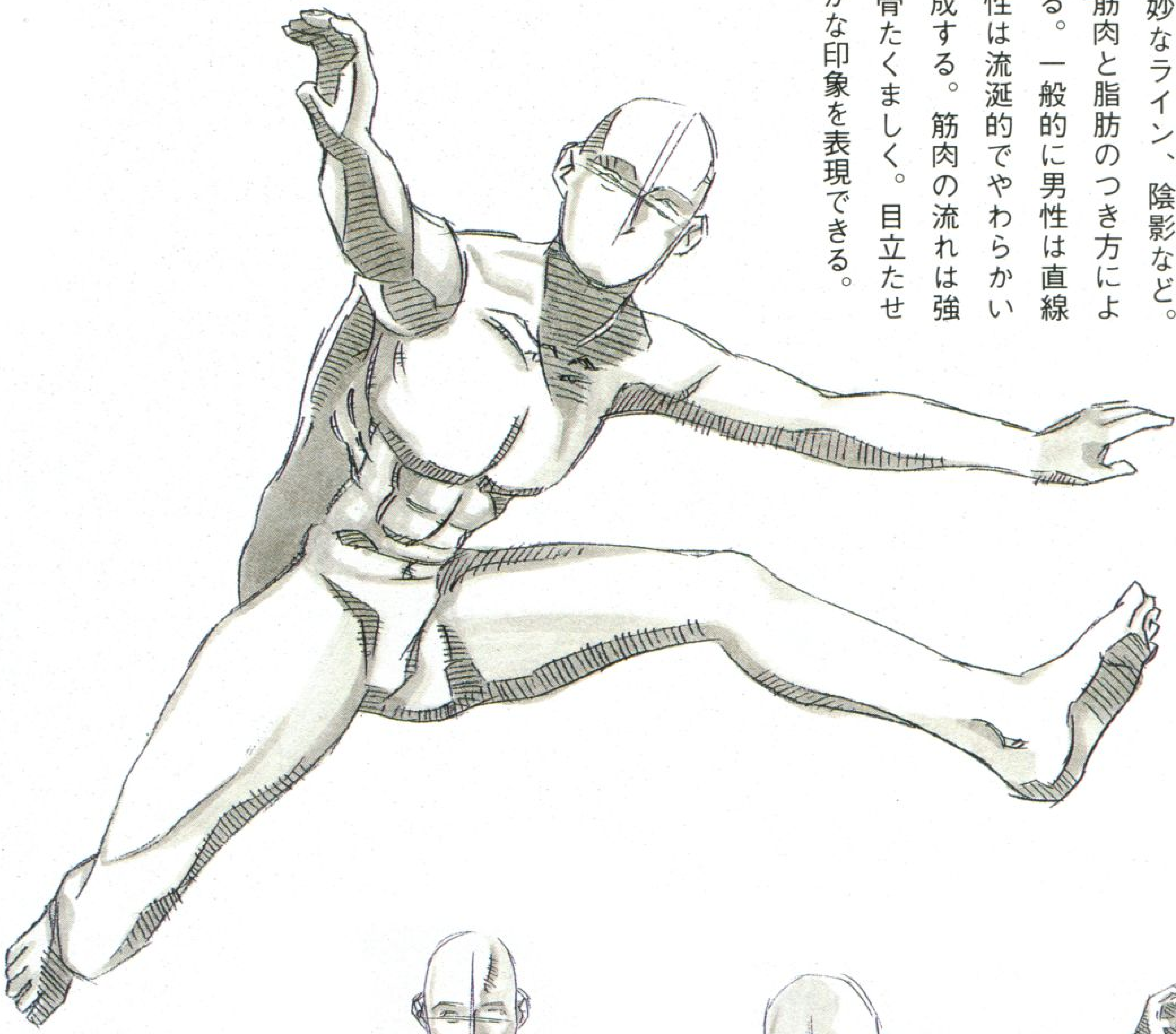
骨格の構造を理解したら、次は筋肉の構造を考えてみましょう。人体の筋肉は、体の表面により近い部分にあります。そのため、人体のアウトライン、フォルムに大きな影響を及ぼします。さらに絵を描くときにはそれが「陰影」などに強く反影されます。骨格に肉付けをしたときに、単なる「棒人間」で終らないように、筋肉の構造と流れを意識して描くことが大切です。

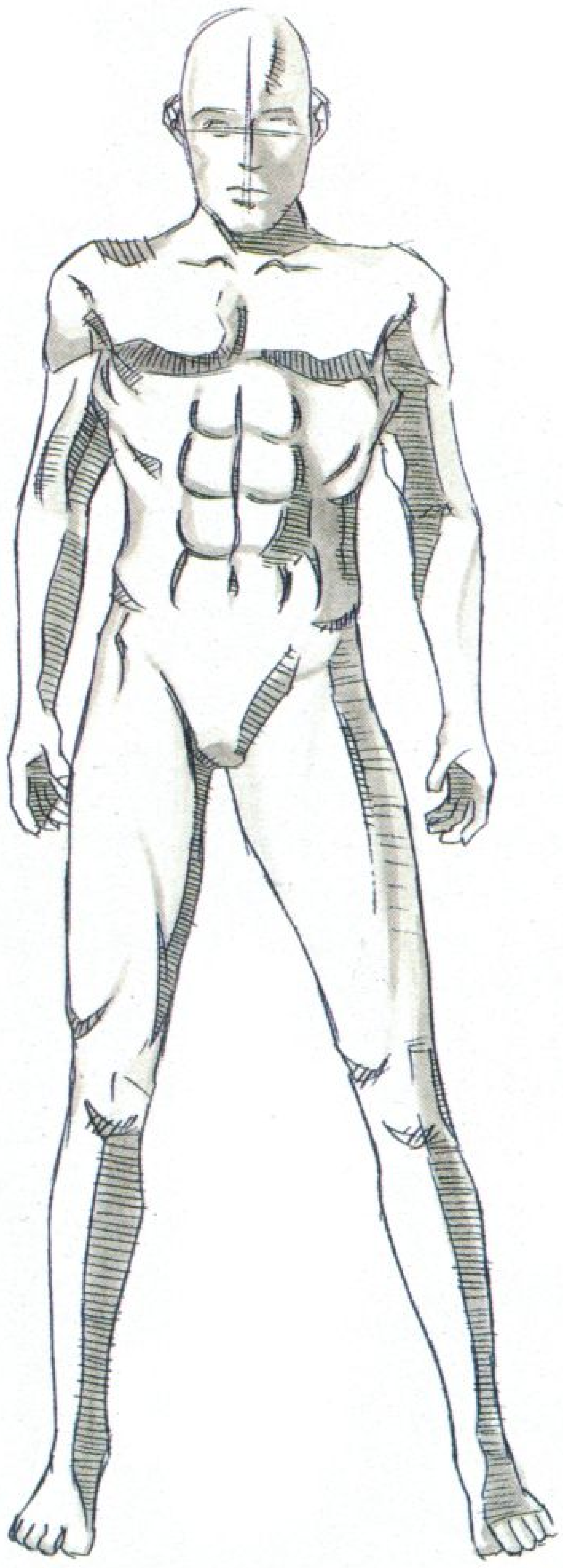


フォルムの違いがおわかりだろうか？筋肉の構造と流れを意識して描くようにするだけで、より人間味あふれるフォルムが描けるようになる。



筋肉は人体のフォルムに影響を及ぼす。人体表面の微妙なライン、陰影など。男女の違いも筋肉と脂肪のつき方によって表現できる。一般的に男性は直線的で硬く、女性は流涎的でやわらかいフォルムを形成する。筋肉の流れは強く描けば、筋骨たくましく。目立たせなければ柔らかな印象を表現できる。

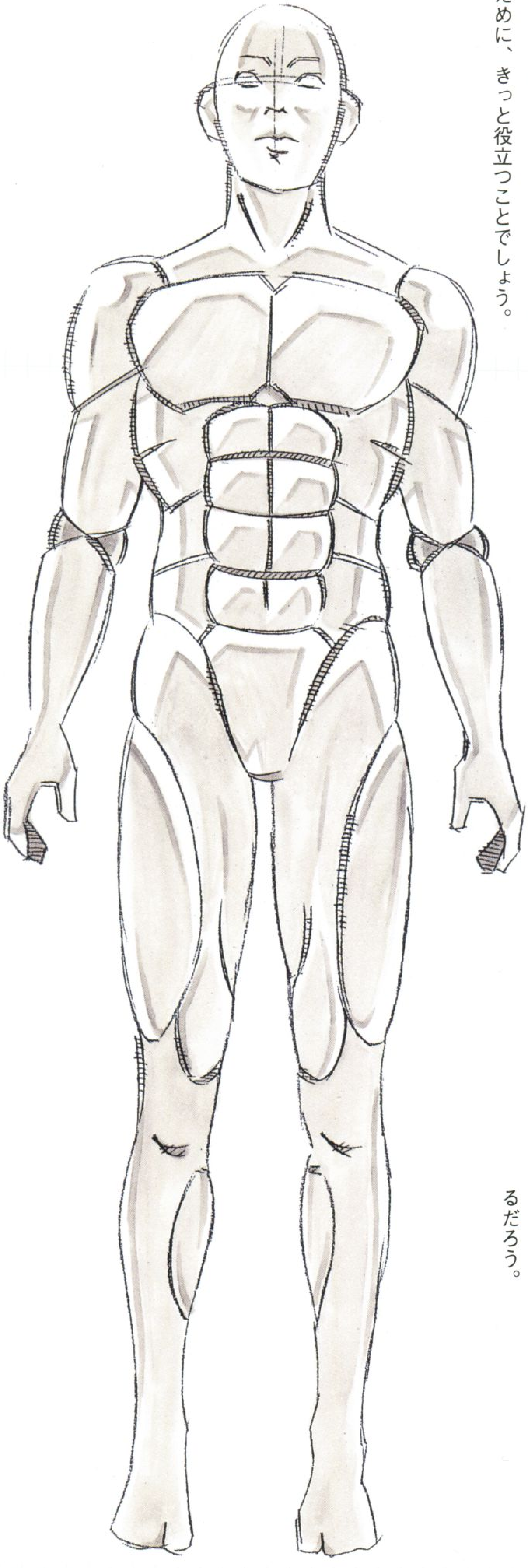






筋肉を単純化する

骨格同様、筋肉も主要パーツを抜き出し、単純なものに置き換えてみると、分かりやすいでしょう。筋肉の構造と流れは、人物画に陰影をつけるときに無視できない要素です。面倒がらずに、頭の隅に入れておいて欲しいです。みなさんが、魅力的なキャラクターを描くために、きっと役立つことでしょう。

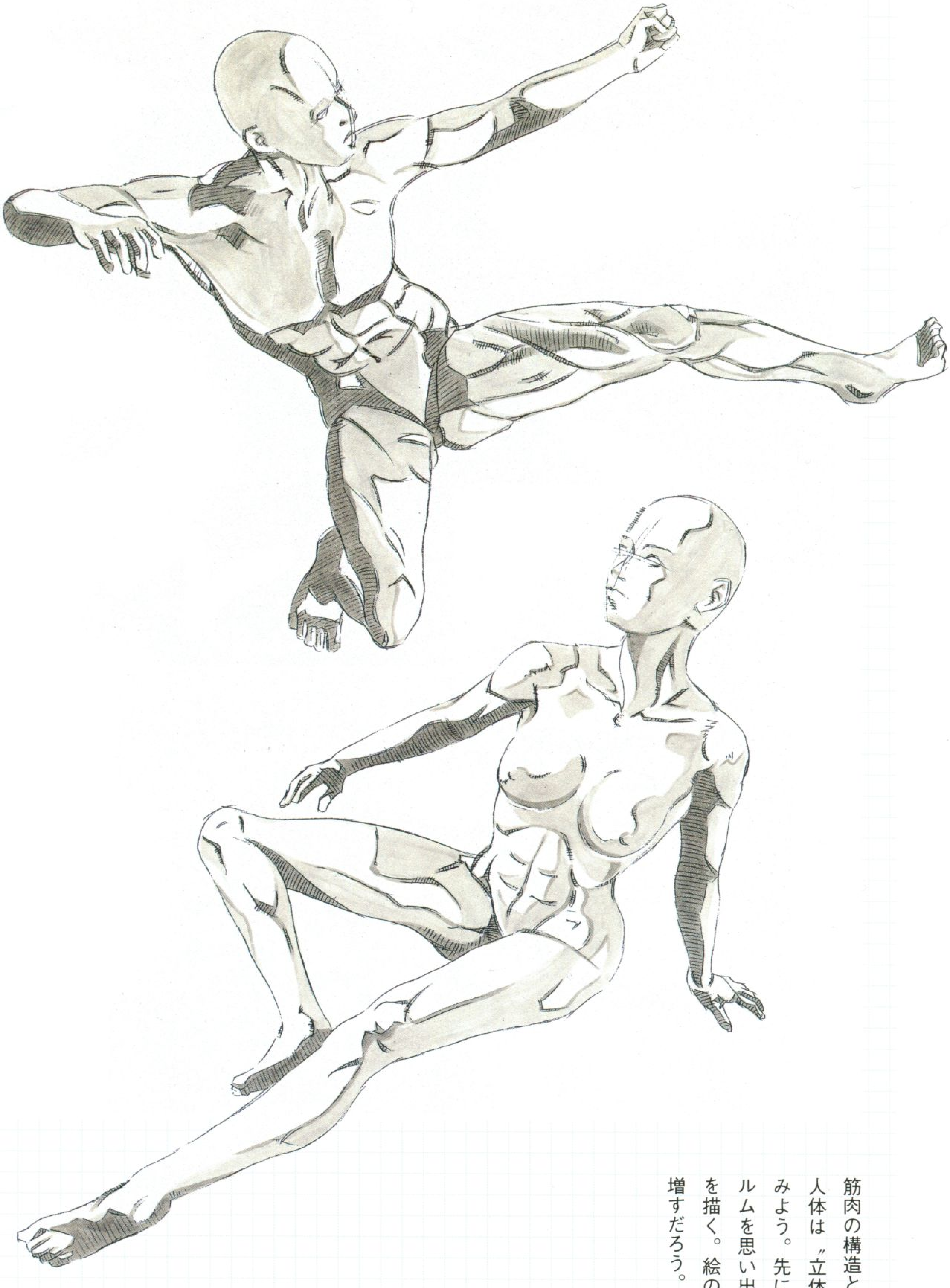


骨格同様、いくつかの重要な筋肉に限定して描いた簡易モデル。大胸筋、上腕二等筋、腹直筋など、筋肉は人のフォルムに直接影響してくる。形だけではなく、陰影や彩色をする際の指針にもなる。ガチガチに覚え込む必要はないが「なんとなく」意識するだけで、質感表現に大きな差が出てくるだろう。



女性は男性に比べてあまりロコツな筋肉の線は出ない。女性が持つ、丸みをおびたフォルムを描くためには、筋肉描写を最小限にとどめておくのもよいだろう。

骨格というフレームに筋肉の土台が加わり、表面上のフォルムが説得力を持って、表現される。これにさらに陰影やディテールが加わることによって、より存在感と説得力を持った人体が描き出される。

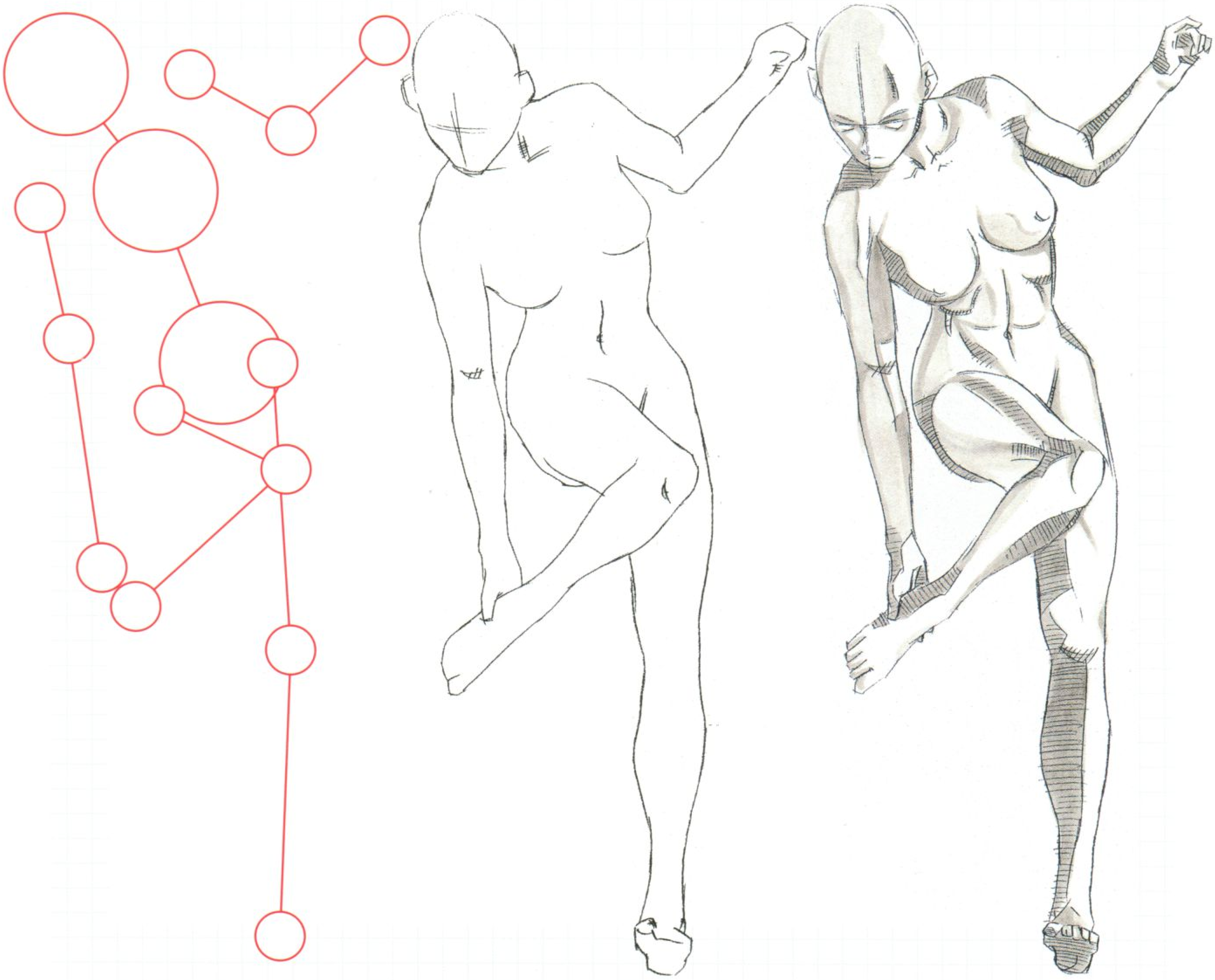


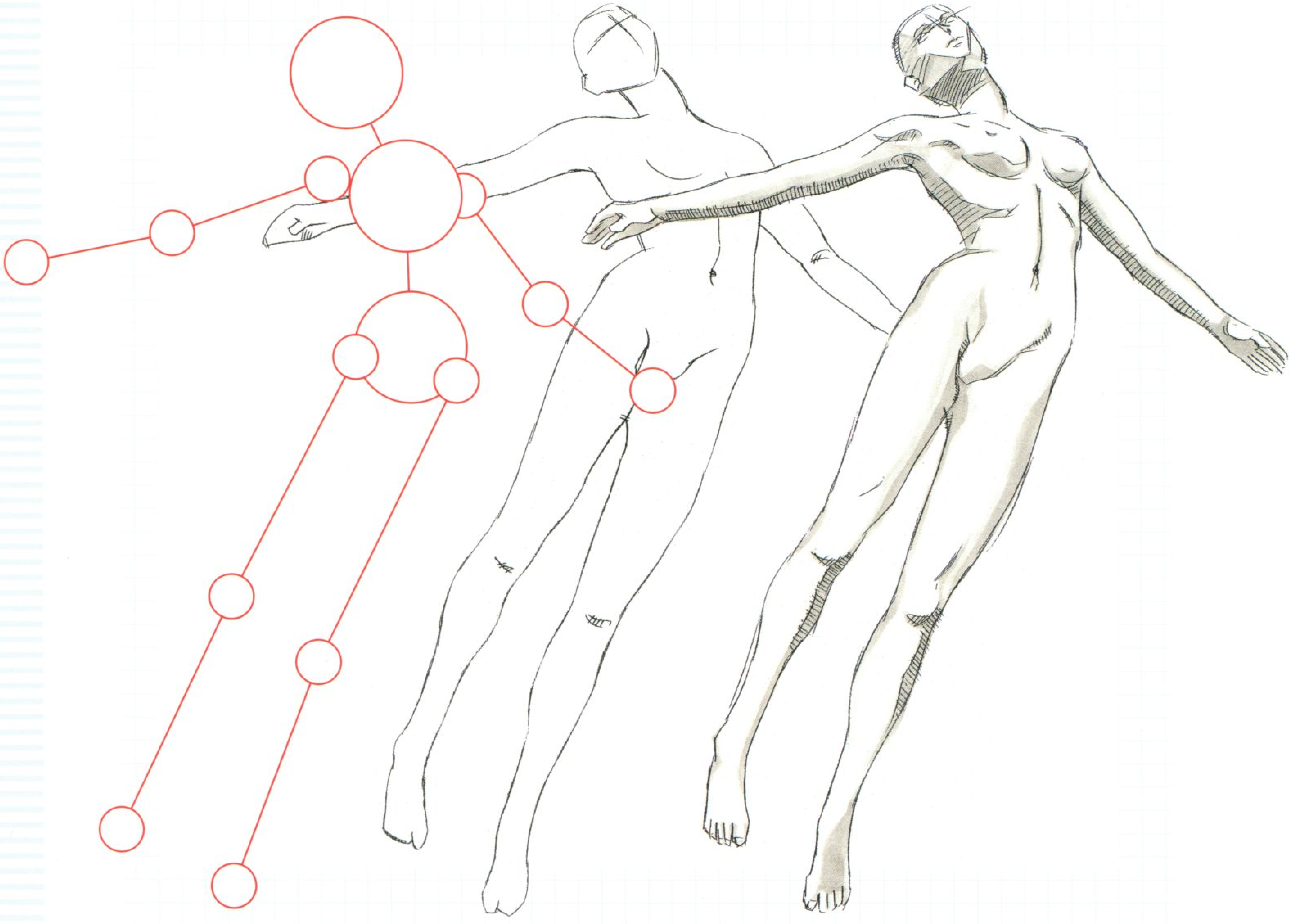
筋肉の構造と流れを意識すると同時に、人体は〝立体である〟ことも意識してみよう。先に述べた、単純な基本フォルムを思い出し、その上で筋肉の流れを描く。絵の説得力と存在感はさらに増すだろう。





骨格同様、人体には筋肉があり、それらは人体の表面的フォルムを形成する上での指針になるのだ。ということを理解して欲しい。決して、筋肉を全部覚えろといっているのではない。





この章のまとめとコラム

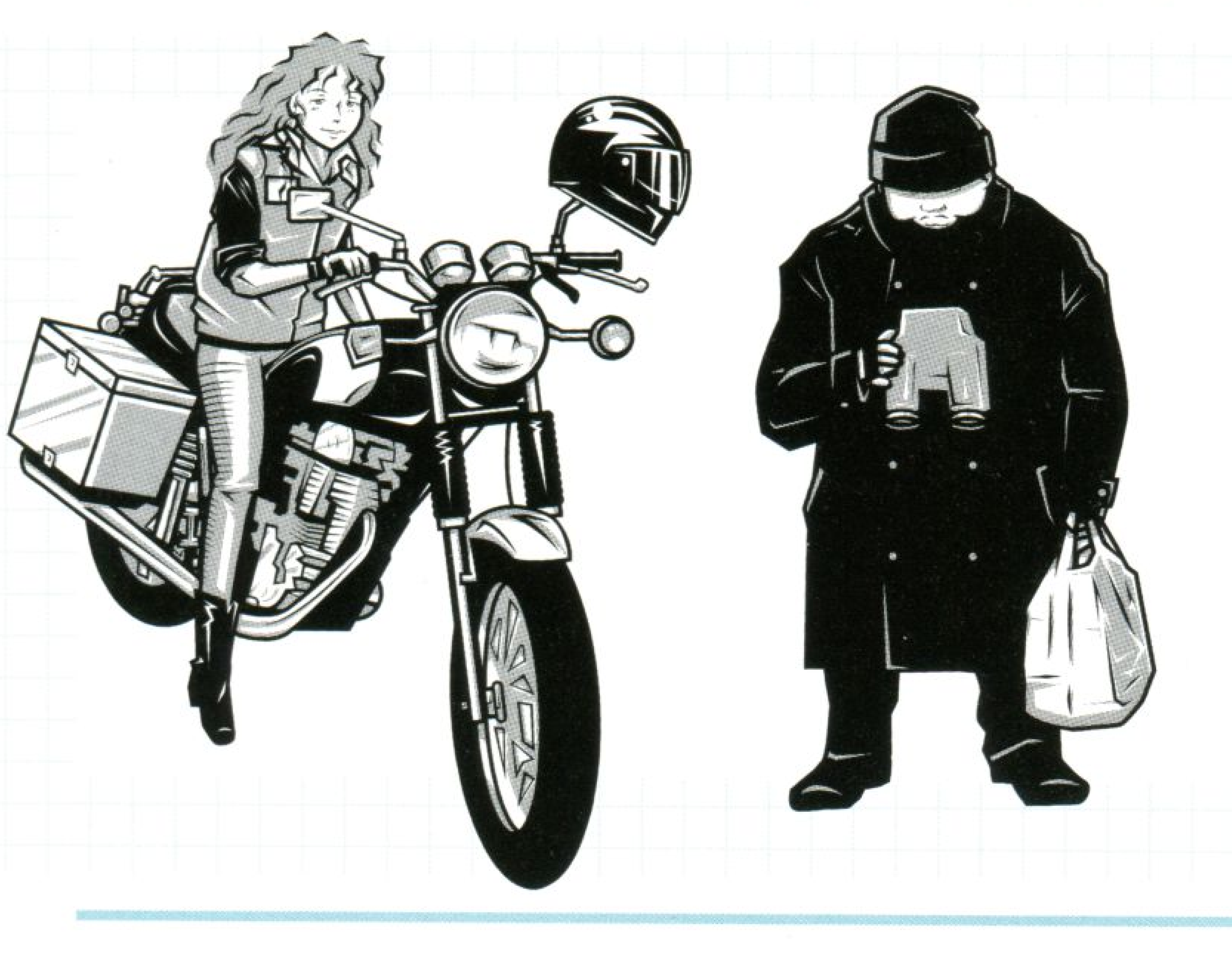
「人」。人体は描いていて大変楽しい、魅力的なモチーフです。人体の形成の根幹を成す骨格。動きを与える筋肉。そこから作り出される流れと動き。個性を表す体型や表情。人物を魅力的に描くには、これらの人体の構造をほんの少し頭のスミに入れておくだけで、大きな武器になります。

人を描くときは、人を観察して描くとよいでしょう。実際に見る。写真で見る、映像で見る。何でもそうですが「視野を広く持つ」。これはとても大切なことです。自分の好きな世界にばかり閉じこもっていては、なかなか次の世界が見えてきません。ゲームやマンガやアニメなど、デフォルメされたものばかりを見る前に、ほんの少しだけ「本物」を見る目も持って欲しいものです。それはきっと、あなたの作品の表現力に大きな違いを生み出すことになるでしょう。

「デッサン人形について」

学校の美術室や画材店に置いてあるデッサン人形。絵を描く人なら一度は目にし、また手に取ったことのある人は多いでしょう。そして、こういう疑問を持ったことはないでしょうか？「コレ、役に立つのだろうか？」。多くの人は興味を持っても、それを使って学んだことはなく、また「勢い」で買ってしまった人の大半は、気付いたらお部屋のインテリアになっていた。こんな経験を持つ人は少なくないでしょう。

美術の講師の方などの中には、デッサン人形は人物の動きにウソがあるので「役に立たない」と断言してしまう人もいますが、私はそうは思いません。確かにデッサン人形は関節は持っていても、ひねりのある骨格や流れを作る筋肉はないので、前述の「動きにウソがある」というのは一理あります。しかし、デッサン人形というのは人間の動きをリアルに学ぶものではなく、おおよその形です。人間の基本フォーマットやアウトラインを学び取るものと私は捉えています。この章でも述べましたが、人体をリアルに描くのは結構、難しいことです。しかし、デッサン人形のように単純化したフォルムは描き出すのにそれほど苦労はしません。また、実際のモデルを使えばお金も気も使いますが、人形だったら、気兼ねなくこちらの注文を聞いてもらえます。絵の初心者の方々の見本練習や、慣れた人に取っても、ポーズのヒントを得るために、デッサン人形の役割はたくさんあると思います。持っている人は押し入れから引っぱりだして。持っていない人は一家に一体どうでしょうか？



人は様々なタイプがいる。老若男女。いろいろなパターンの人を描くことに挑戦して欲しい。好きなタイプばかり描いていては、世界観の広がりは臨めない。





第２章
パーツ（部分・部位）とディテール（細部・詳細）

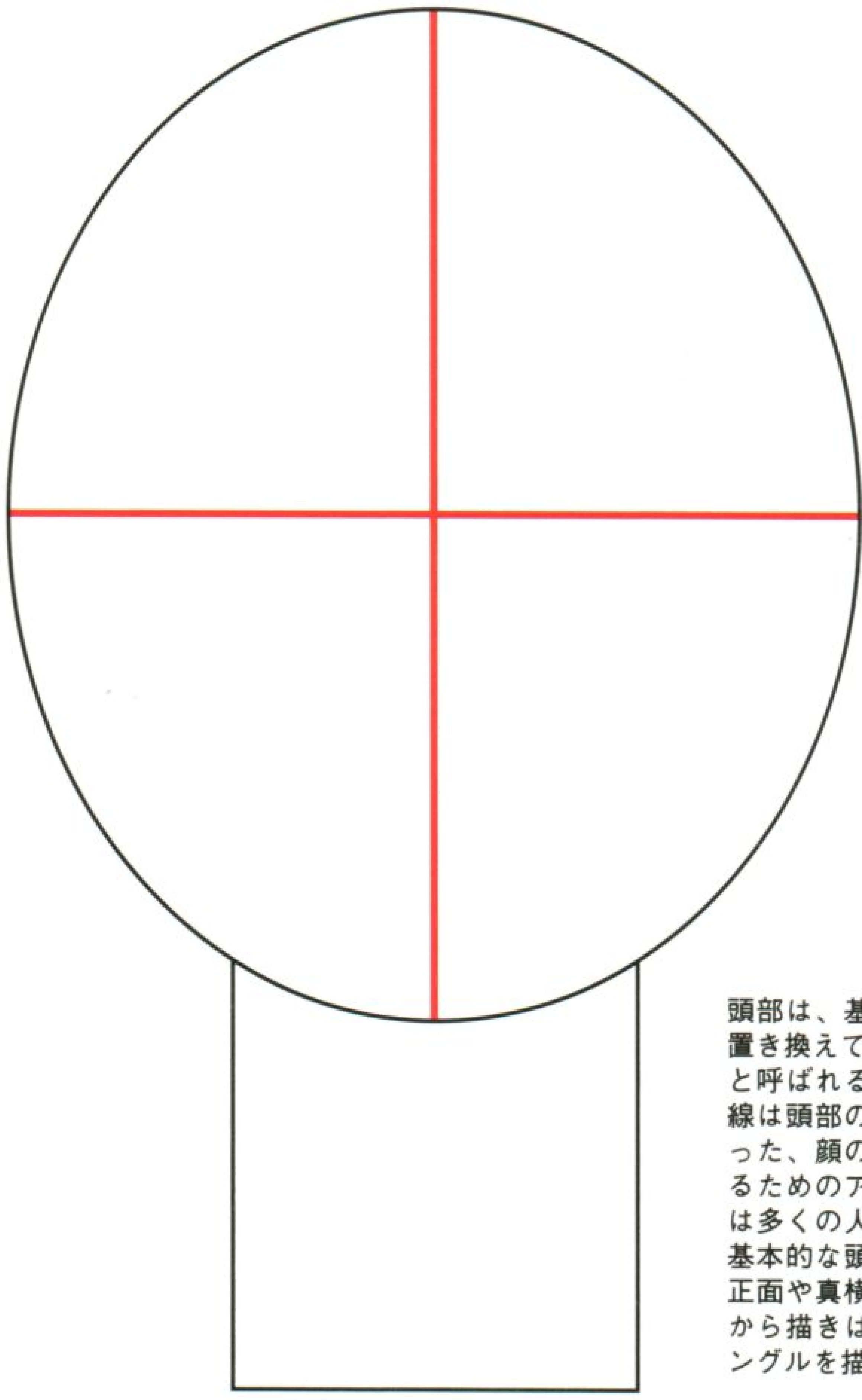


人体の構造がおおよそ理解できたら、
次は各パーツと、そのディテールを描くようにしてみましょう。
人体は腕、脚といった、様々なパーツで構成されており、
思いのほか、大変表情豊かです。
それらのパーツを一つ一つ、丁寧に、
細かいディテールを描き込んで行くことによって、
人間の表情は「顔」だけではなく、
様々なパーツからも表現できるということが、
理解できることでしょう。

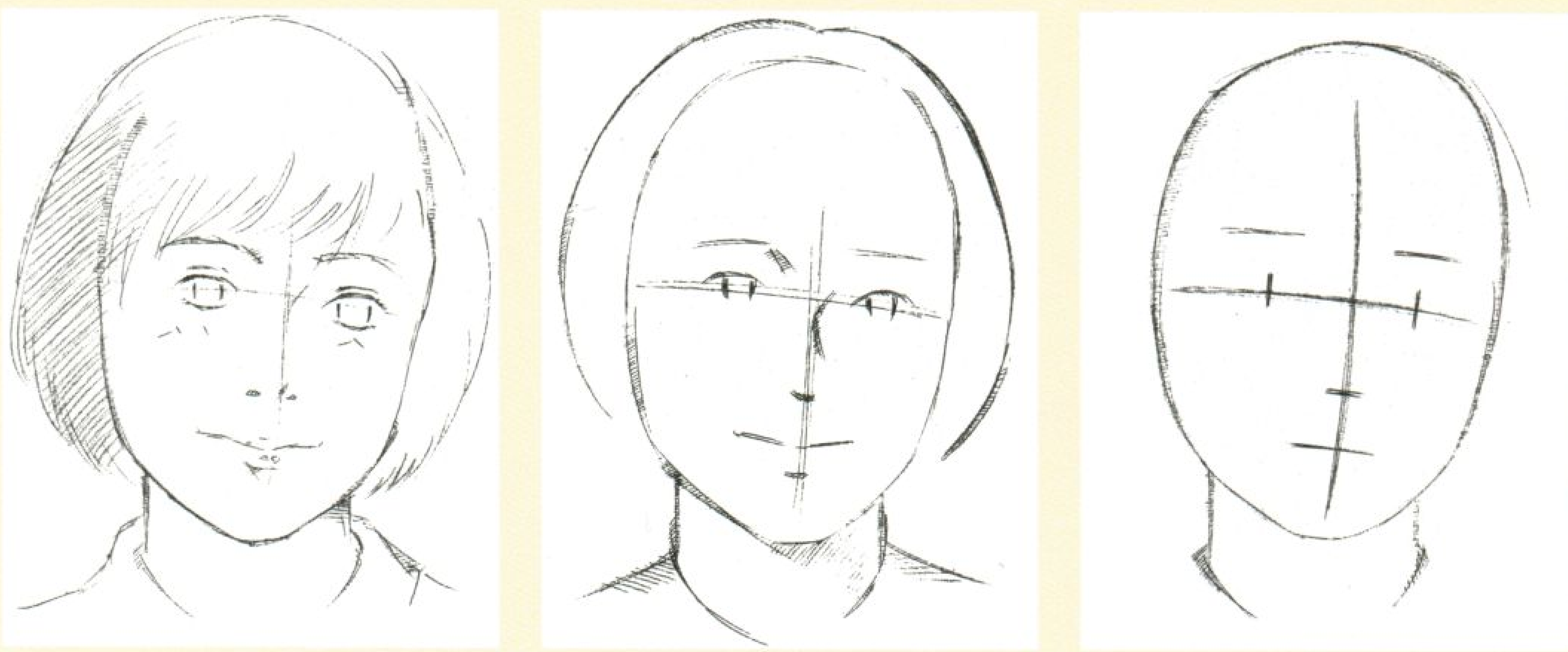
頭部と顔

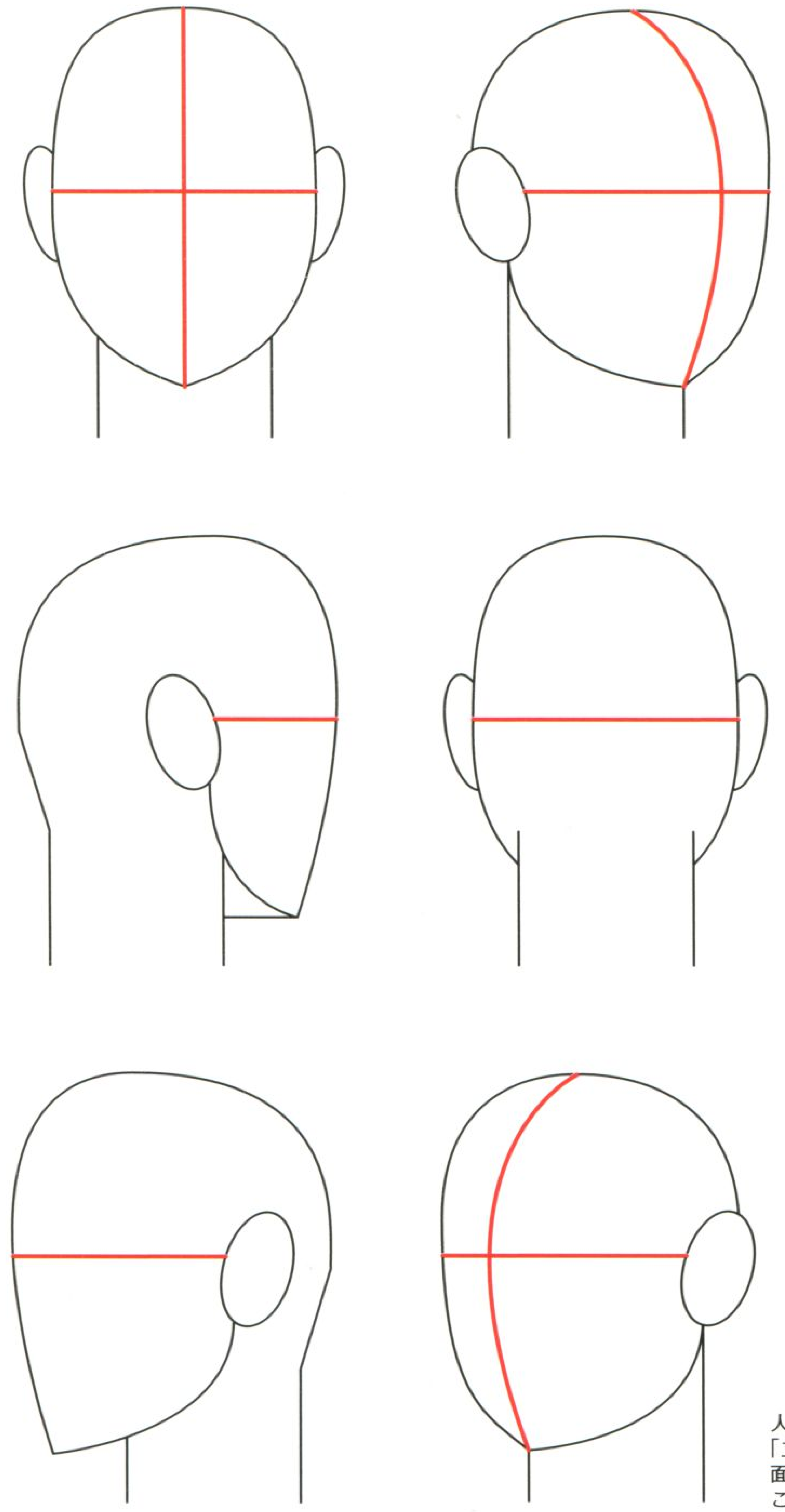
頭部には目、鼻、口といった表情を形成する〝顔〟があり、描いていて一番楽しい部分です。それゆえについ、表情を描くことばかりに注意がいってしまい、気が付けば同じアングル（角度）でしか描けない、といったパターンに陥りがちです。

ここではまず、人間の頭部はどのような形をして、どのような造型をしているのか考えてみましょう。

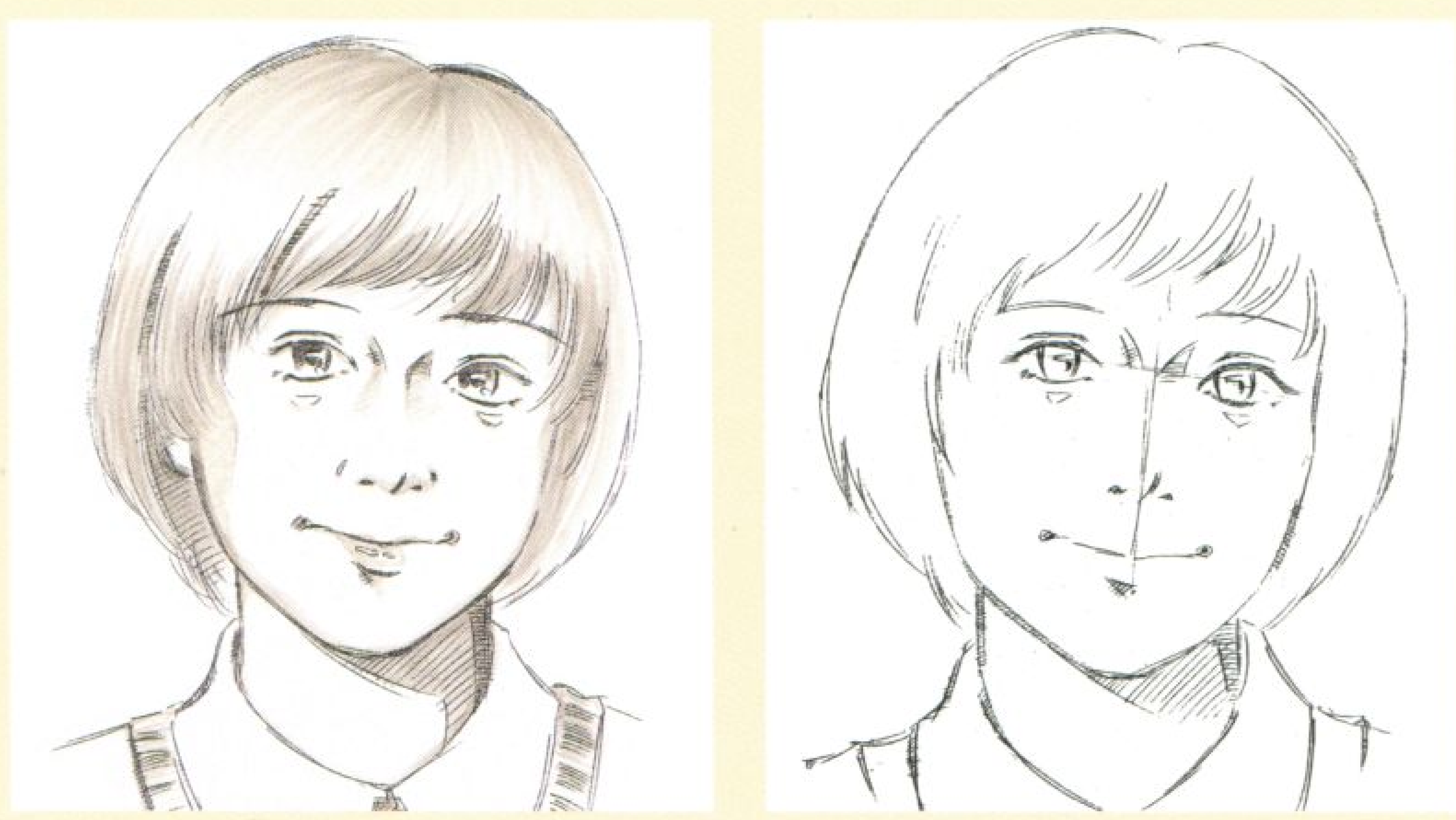


頭部は、基本フォルムとして、球体に置き換えて考える。その中に「正中線」と呼ばれるアタリの線を入れる。正中線は頭部の方向、目、鼻、口、耳といった、顔のパーツの位置関係を把握するためのアタリの線だ。この作画方法は多くの人が実践している、もっとも基本的な頭部と顔の描き方だ。初めは正面や真横といった、簡単なアングルから描きはじめ、徐々にいろいろなアングルを描く練習をするとよい。





人間の頭部は平面ではなく、球体という「立体」であることを意識する。正中線は平面に描かれた、ただの線に立体感を与える。こうすることで、初めて頭部の様々な方向やアングルが描き出される。

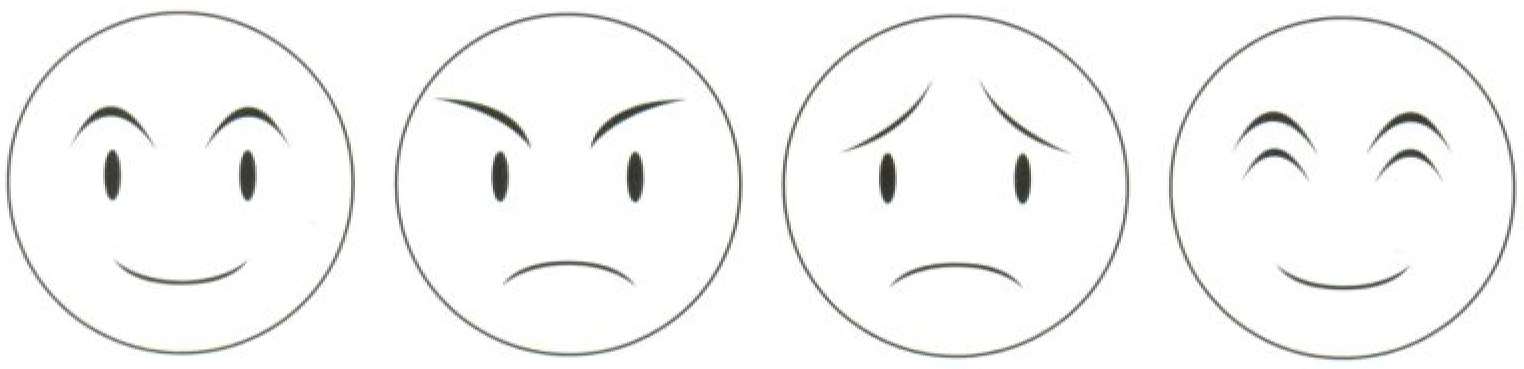


顔と表情

顔は個人を識別するために、もっとも分かりやすい目印であり、その人の個性や性格を表します。そして表情は、その人の感情や、状況を伝えたり、読み取ったりする情報の源です。顔の表情は目、鼻、口などの動きで表現され、その動きはときに繊細で、またダイナミックでもあります。それらの表情を表現豊かに描くことによって、より一層、魅力的な人物やキャラクターが描けるようになるでしょう。

喜怒哀楽・人間の基本感情

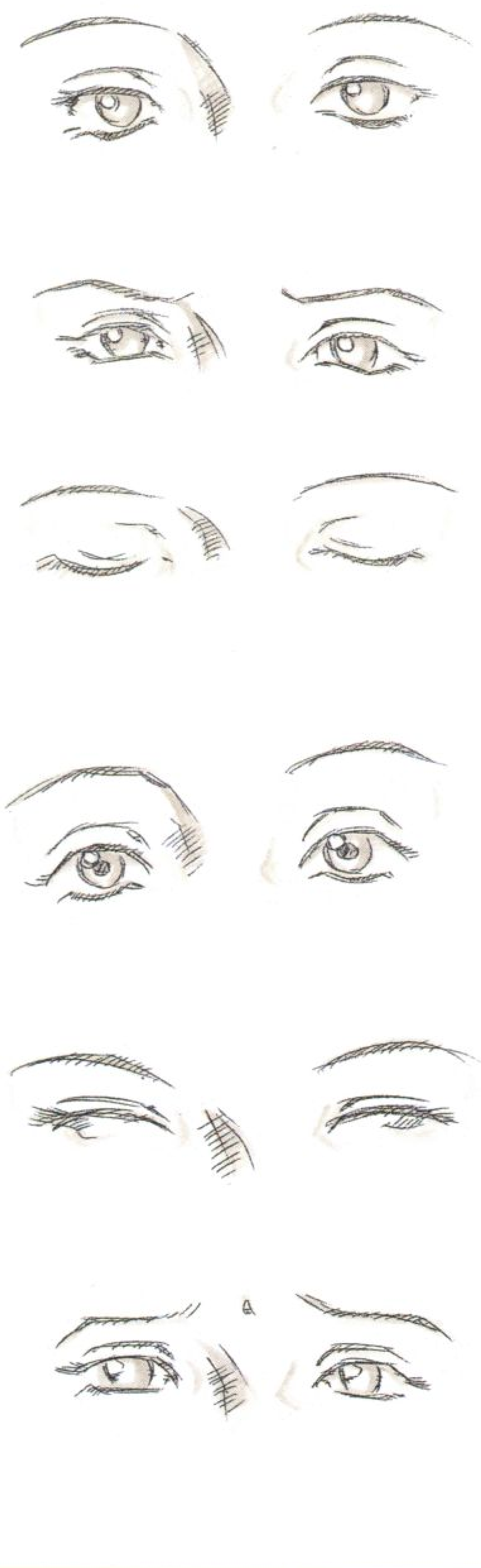
点が三つあれば顔に見えるというが、単純な記号で、喜怒哀楽の人間の基本感情を表現してみた。たったこれだけの情報でも、人間の感情が表現できる。ディテールを描き込めばどれほど魅力的な顔が描けるか、想像できるだろう。

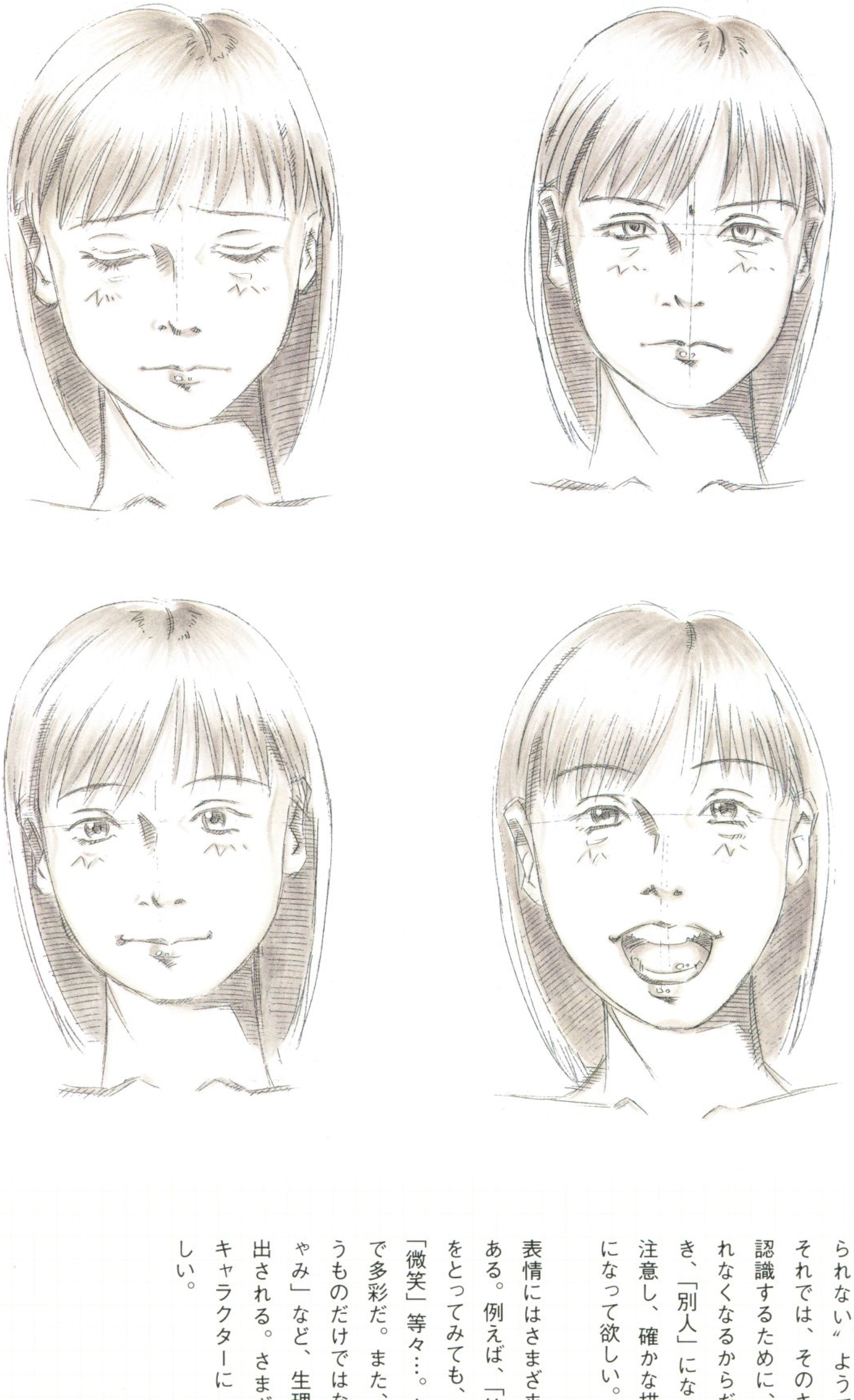


喜　怒　哀　楽

目の表情

「目は口ほどにモノをいう」「目が笑っていない」「目がすわる」等々…。目には表情に関する言葉が多いことからも、目は顔のなかでも、もっとも人間の表情や感情を表すパーツといえる。目はそれだけで、様々な表情をかもしだす。魅力的な表情は、魅力的な目を持っている。注目してみよう。



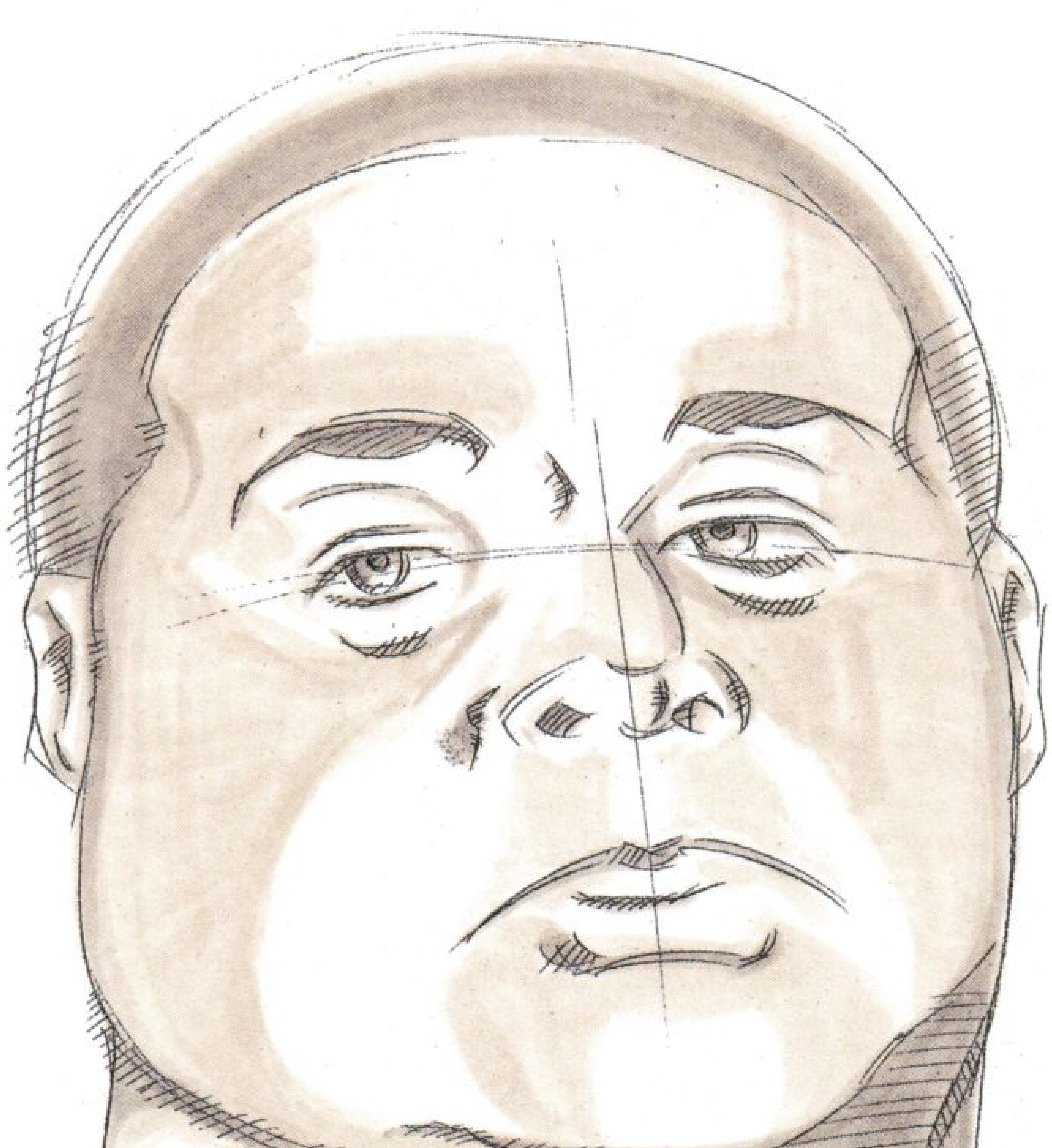


よくある人物を〝髪型でしか描き分けられない〟ようでは、いただけない。それでは、そのキャラクターは個人を認識するために、永遠に髪型を変えられなくなるからだ。表情が変わったとき、「別人」になってしまわないように注意し、確かな描き分けができるようになって欲しい。

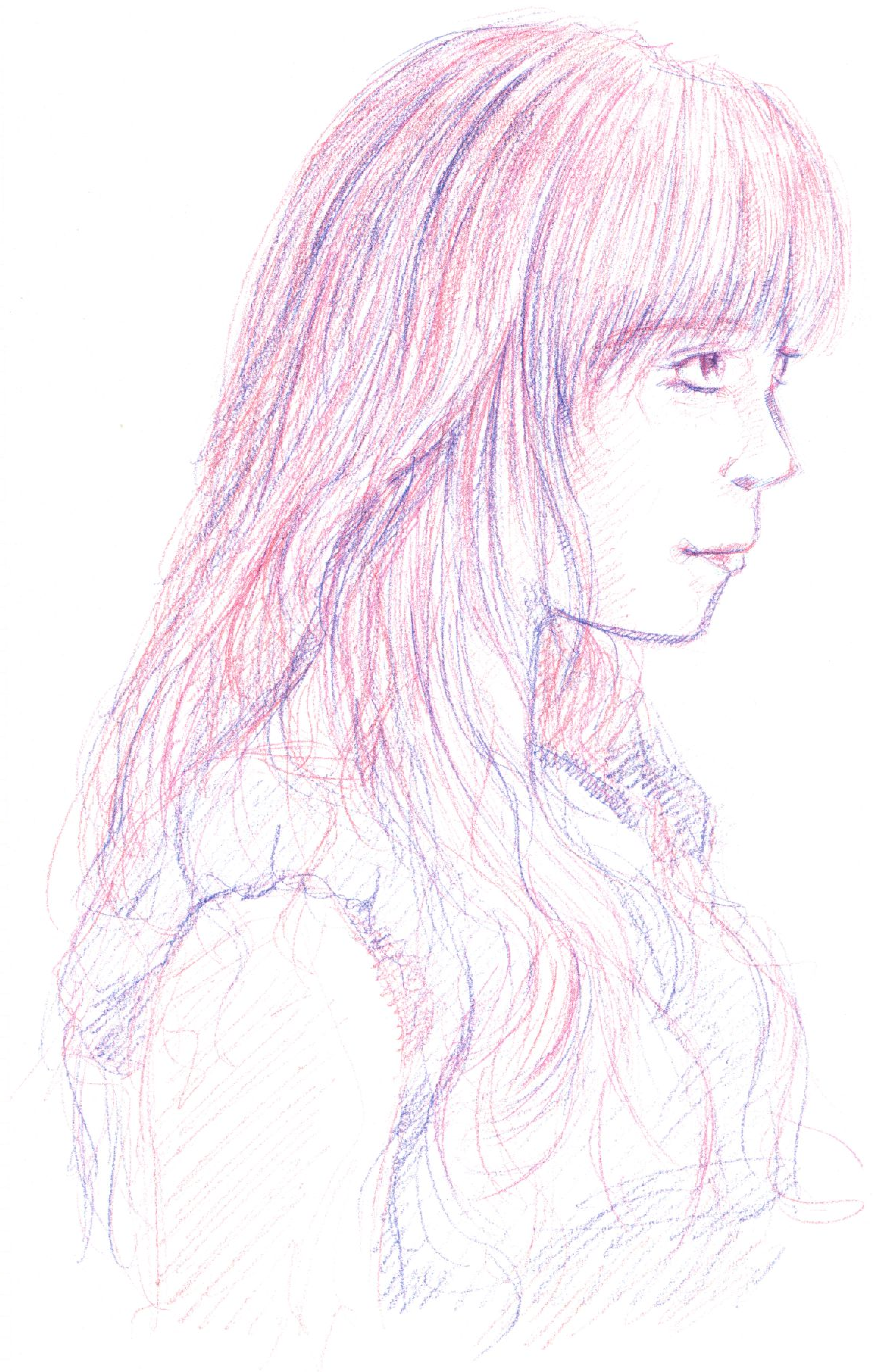
表情にはさまざまなバリエーションがある。例えば、「笑う」という表情一つをとってみても、「大笑」「嘲笑」「失笑」「微笑」等々…。人の表情は本当に繊細で多彩だ。また、人の表情は感情を伴うものだけではなく、「あくび」「くしゃみ」など、生理現象によっても生み出される。さまざまな表情を研究し、キャラクターに「命」を吹き込んで欲しい。







頭部と顔。慣れてきたら、さらにそれを様々な表情やアングルで描けるようにトライしてみよう。同じ顔、同じ角度でしか描けないようでは、絵のバリエーションに、あっという間に限界がきてしまう。



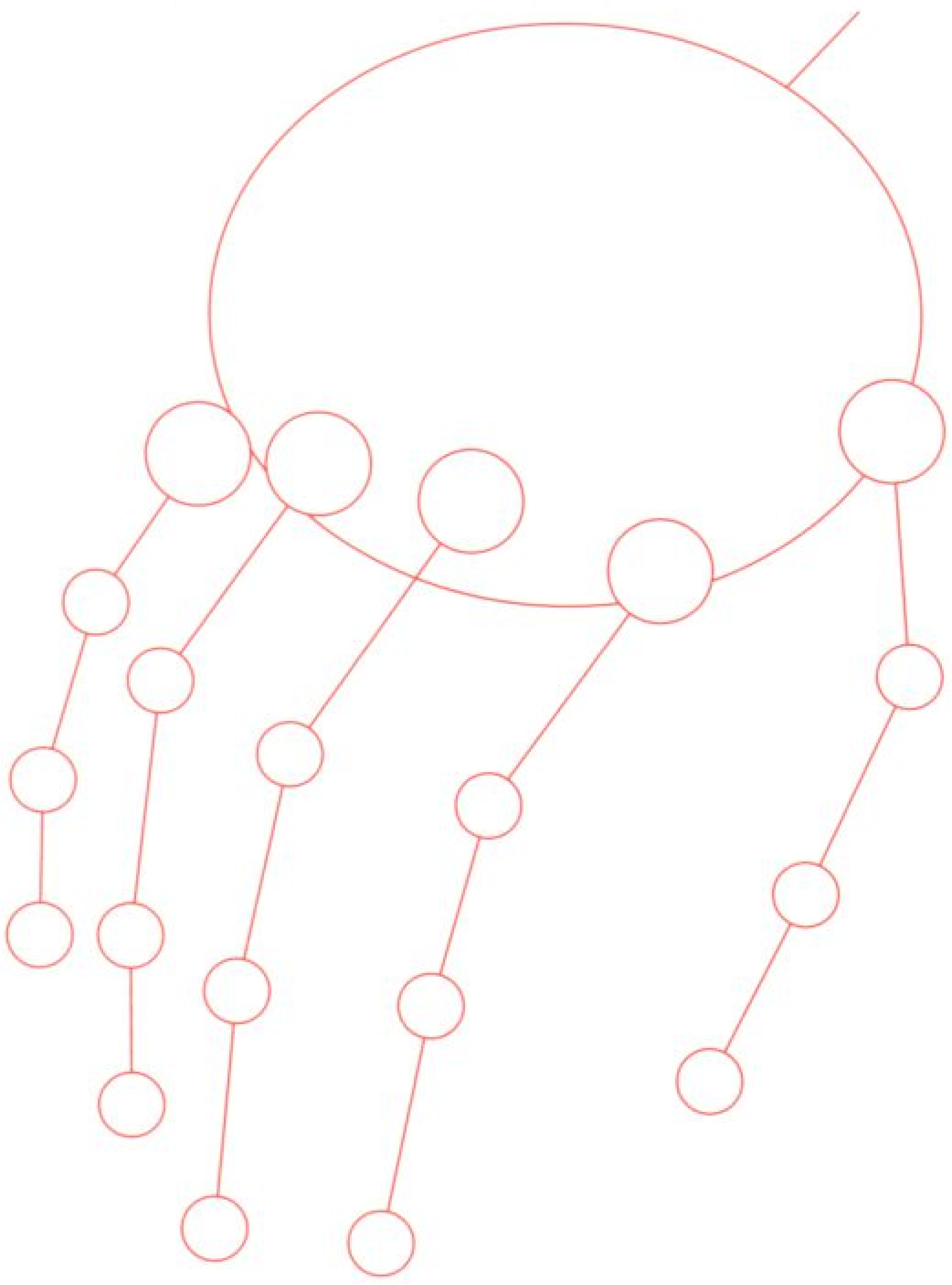
手

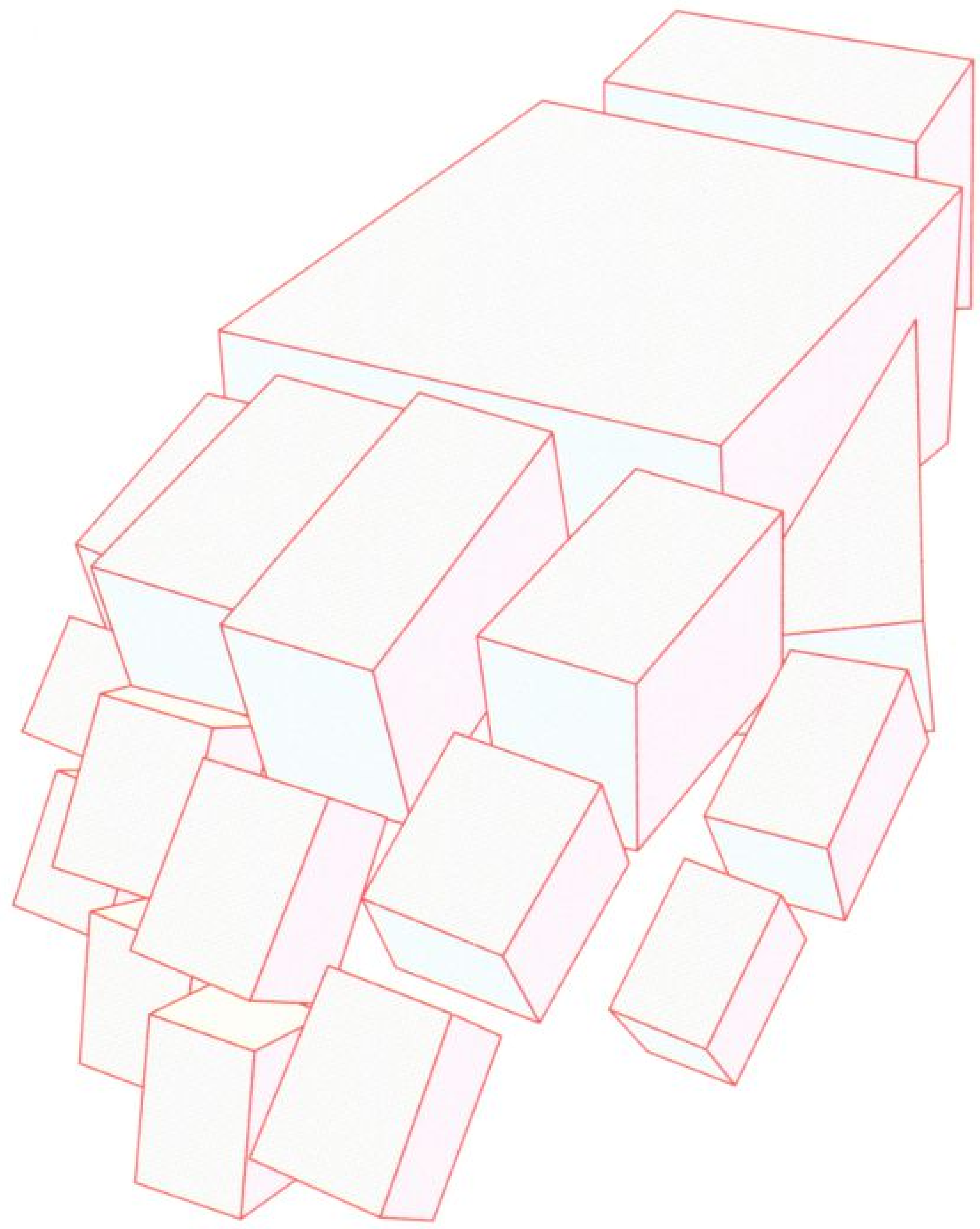
手は人体の中でも描くのが難しいパーツです。結ぶ、開く、掴む、触る、指す、つまむ、撫でる等々…。ちょっと挙げただけでも動作は多彩であり、時には感情を表わす表情をも、持っています。手首、手のひら、五本の指。構造も複雑であり、それだけに描くのは難しく、中世ヨーロッパの画家は、絵のギャラが安いと手を描かなかった者もいた、と言われるくらい、価値のあるパーツです。ここでは手の構造を考えて、描き方を練習してみましょう。

手の基本形状

手は円柱、または角柱に置き換えるとわかりやすい。パーツは大きく分けて、手首、手のひら、指の三つのパーツで考える。手の動きを考えるのならば、先で述べた「簡易骨格」で描いてみるのもよいだろう。

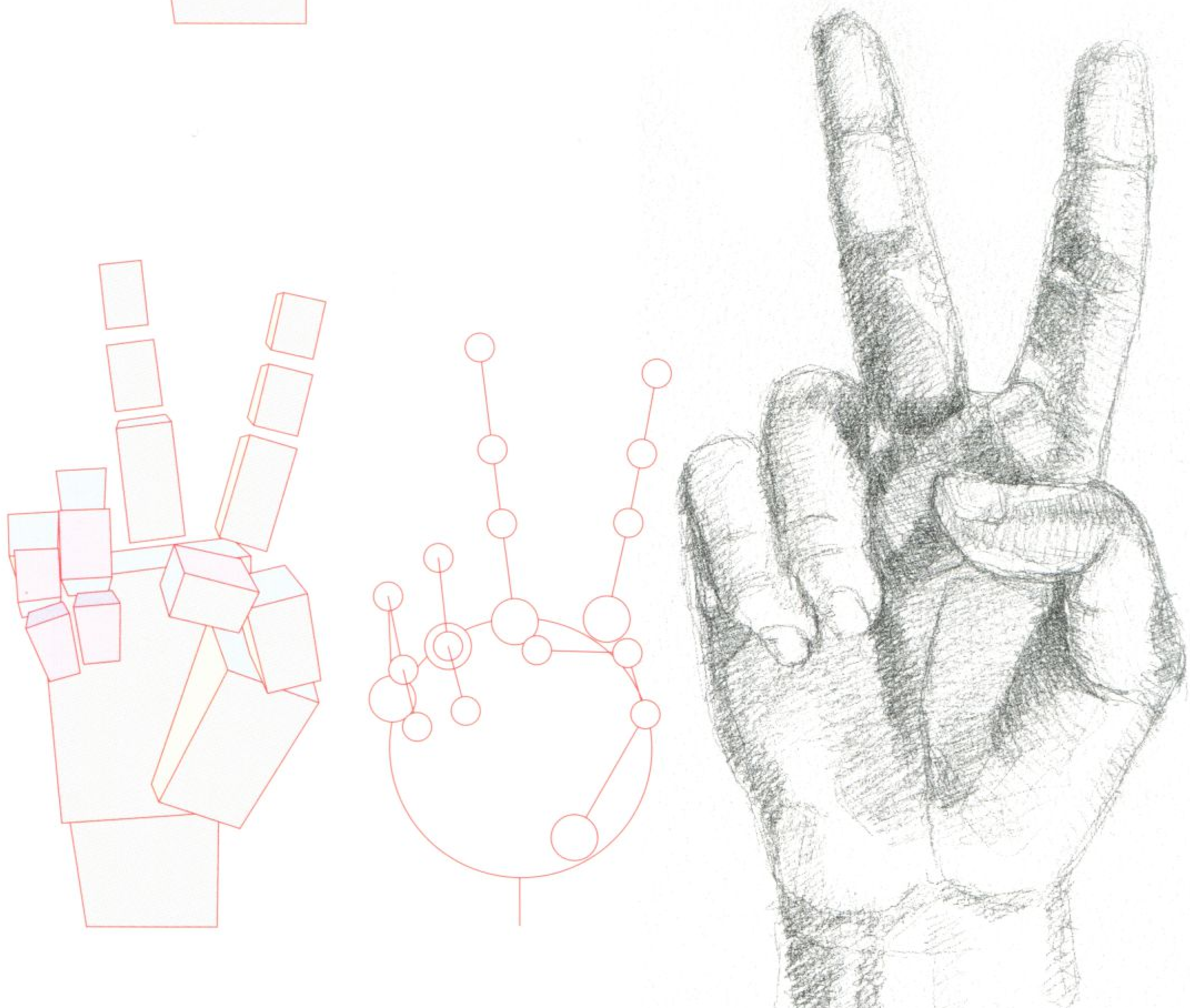






関節部分には小さな球体が入った状態をイメージすると、関節のつながりもスムーズに描けるだろう。







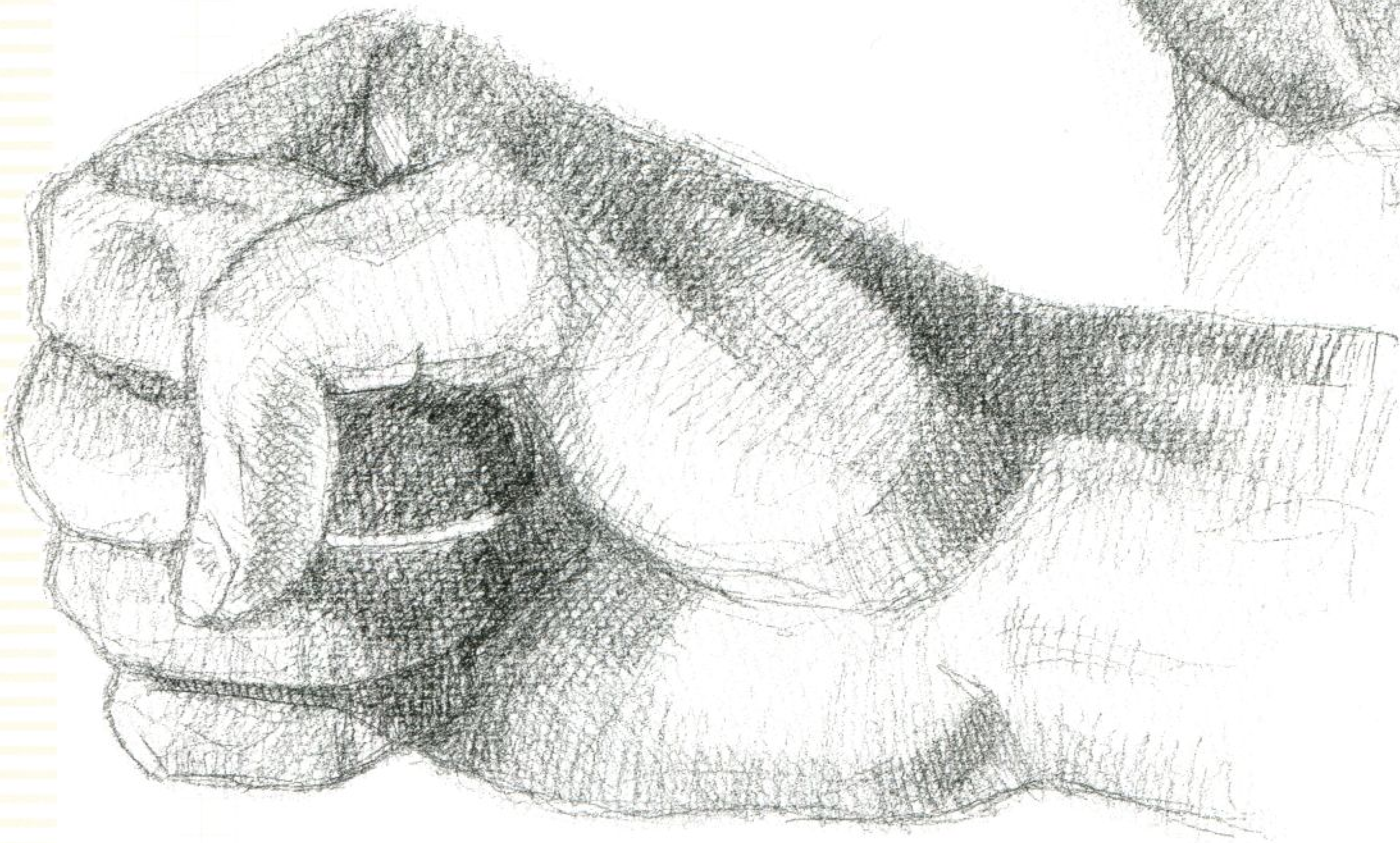
手には表情がある。繊細さ、力強さ。
感情をも表現する人体のツールである。





自分の手を見ながら描く練習をするのも上達には効果的。普通に見たり、鏡に写して反転したり、よく観察して描いてみよう。

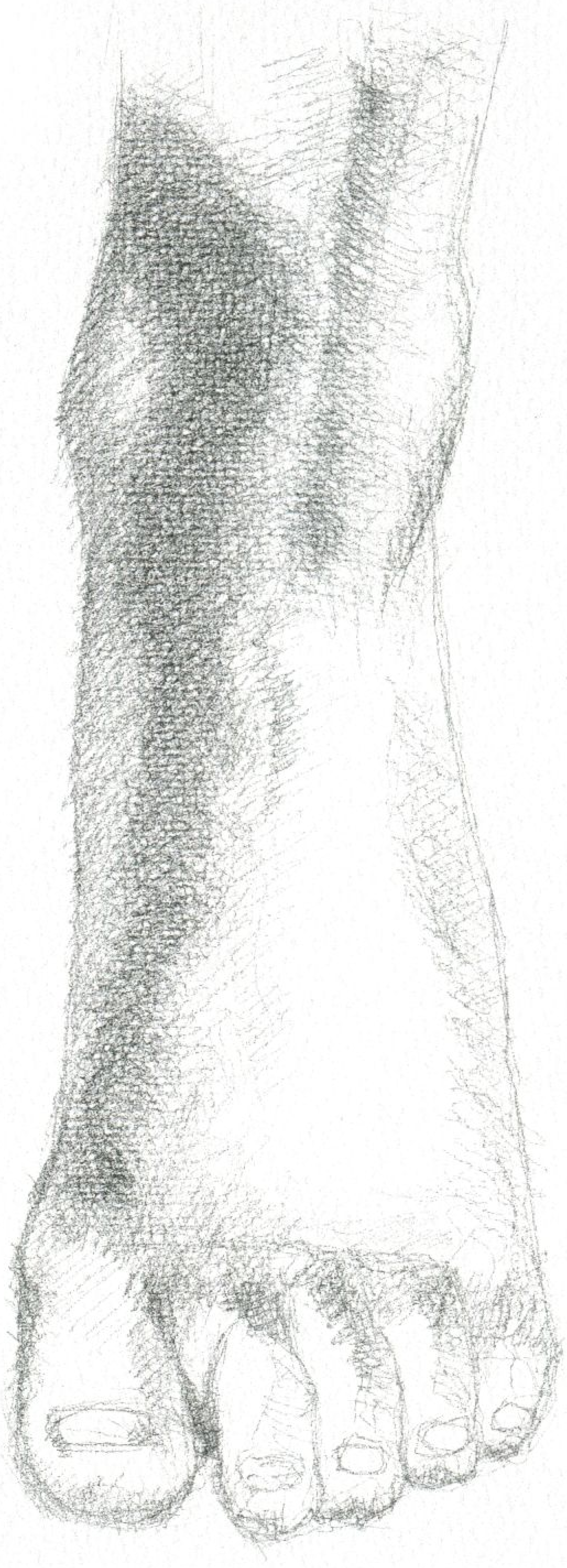


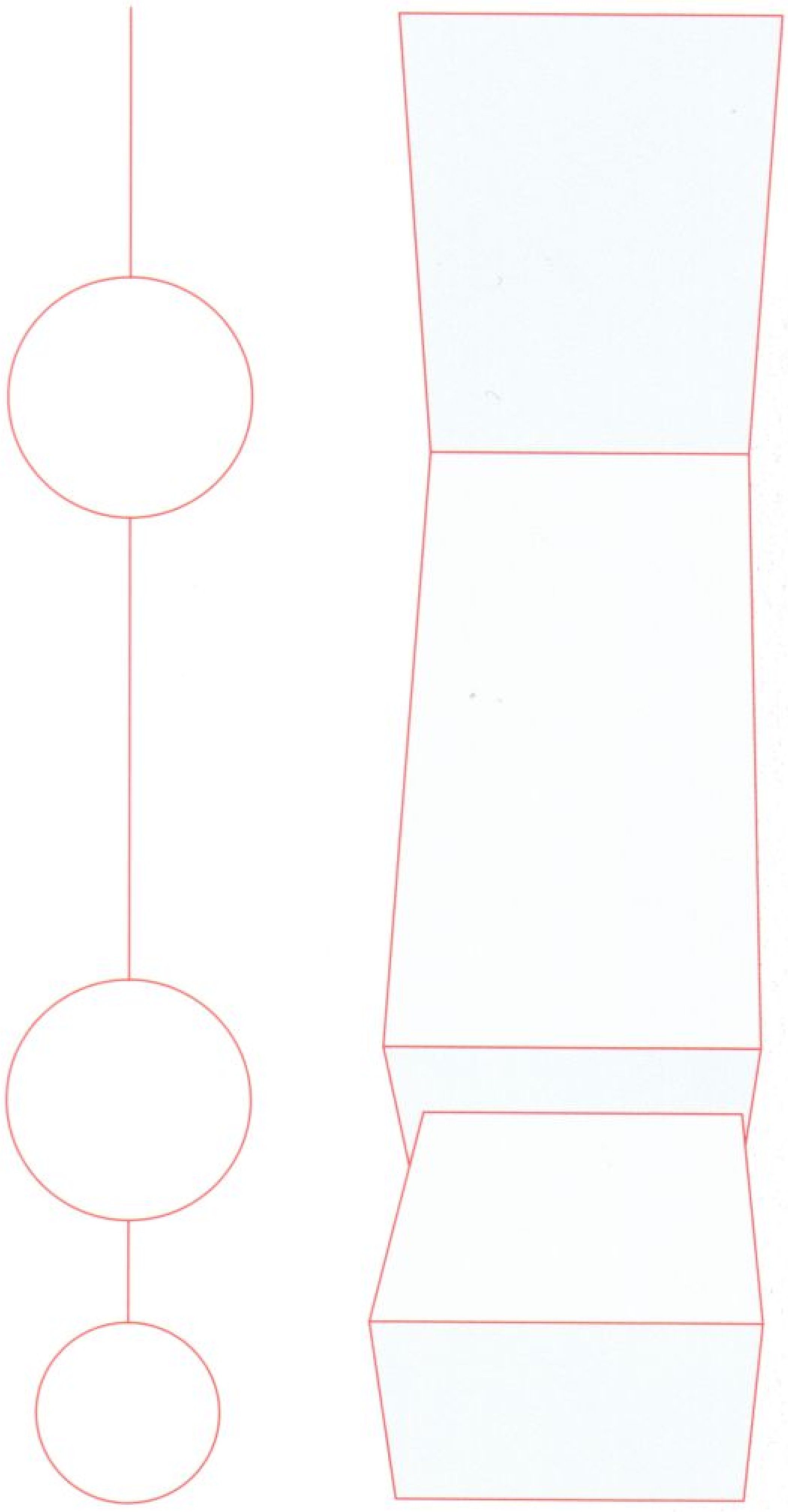




足

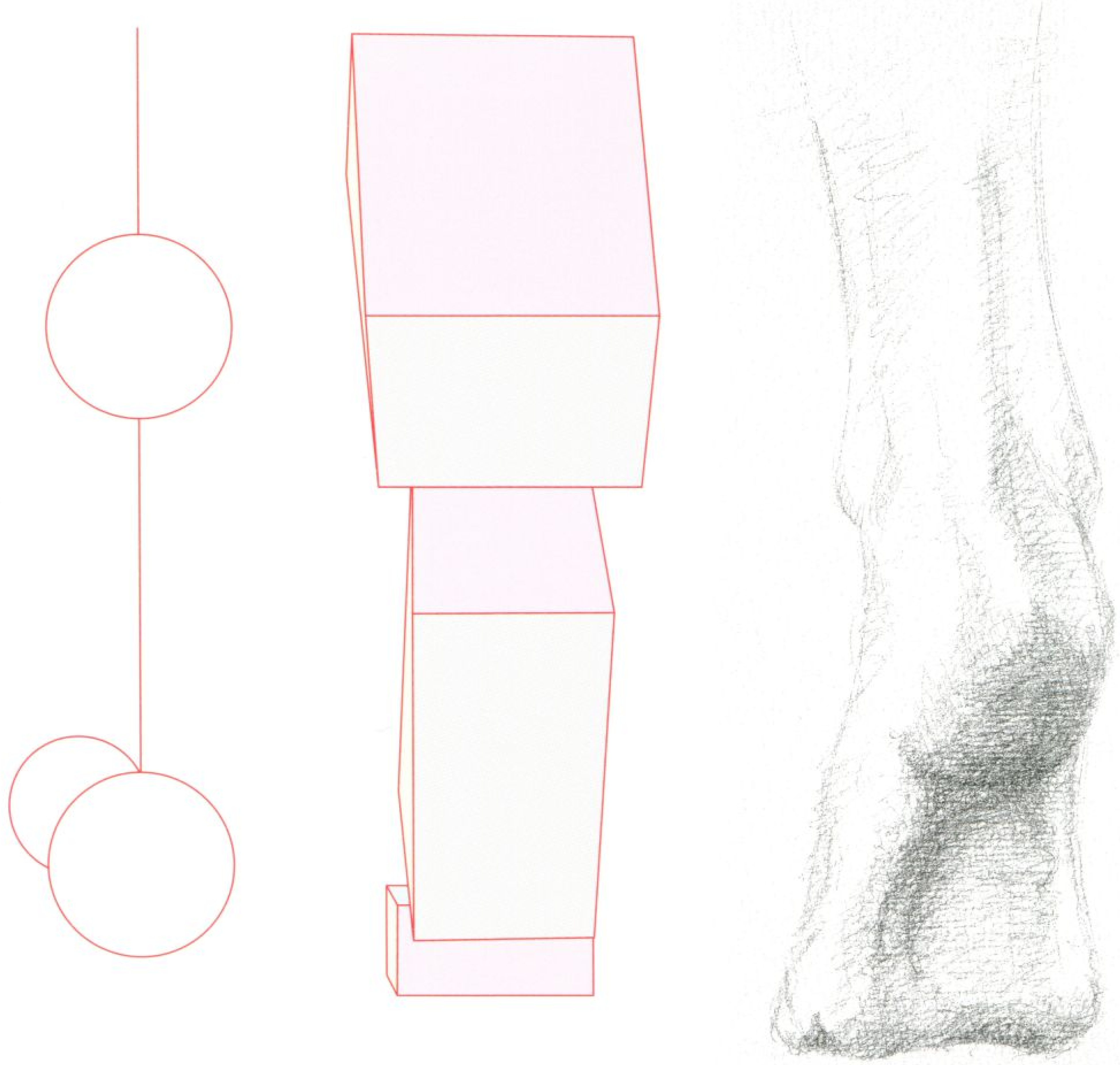
イラストレーションにおける足は、靴や靴下に隠されて描かれることが多く、軽視されがちですが、足は歩く、走るなどの動作の末端をにない、意外なほどに表情を持っています。例え靴などで隠されていようとも、それらの動きをキチンと描くには、足の構造を見て、動きをともなったときの変化を理解しておくとよいでしょう。

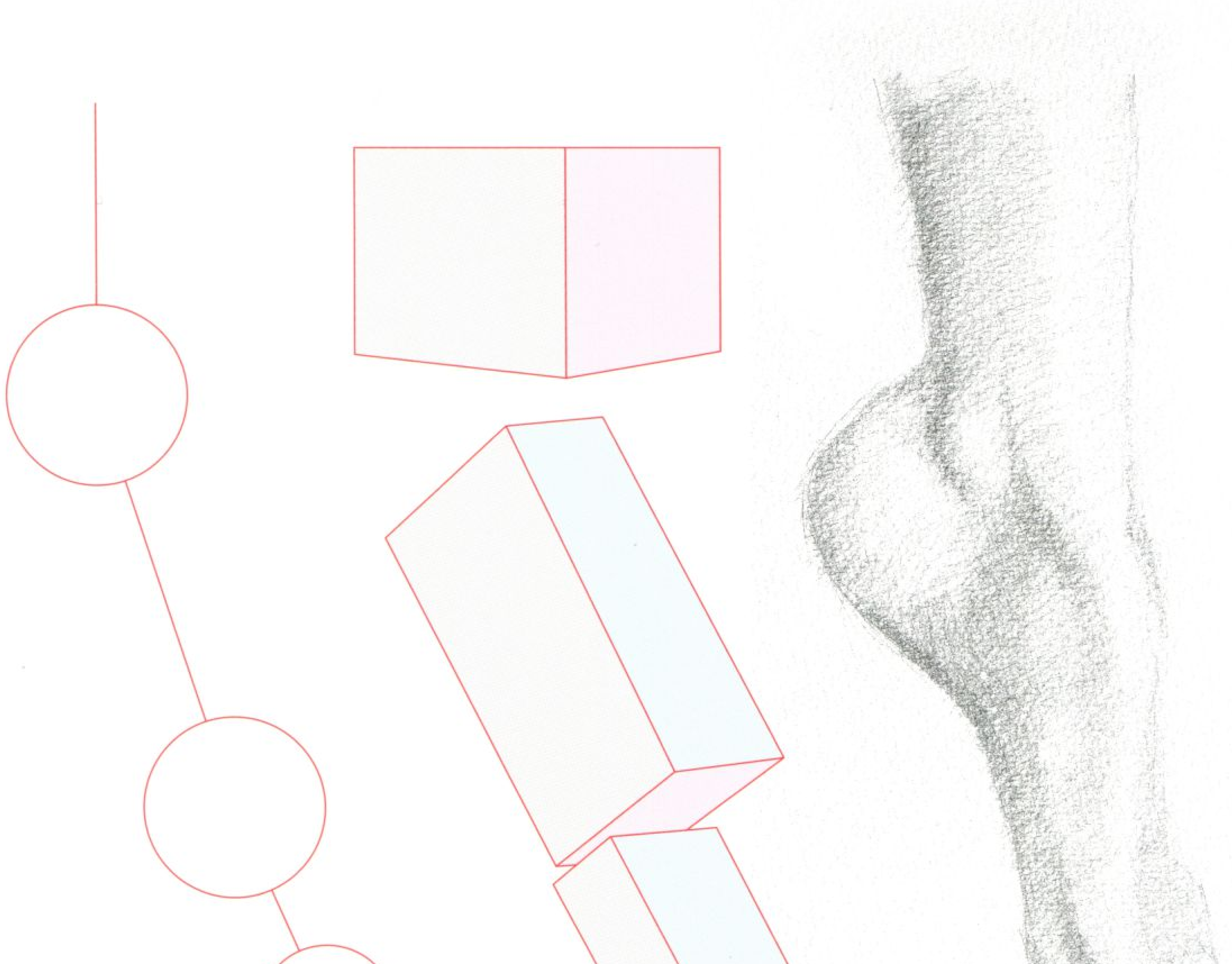




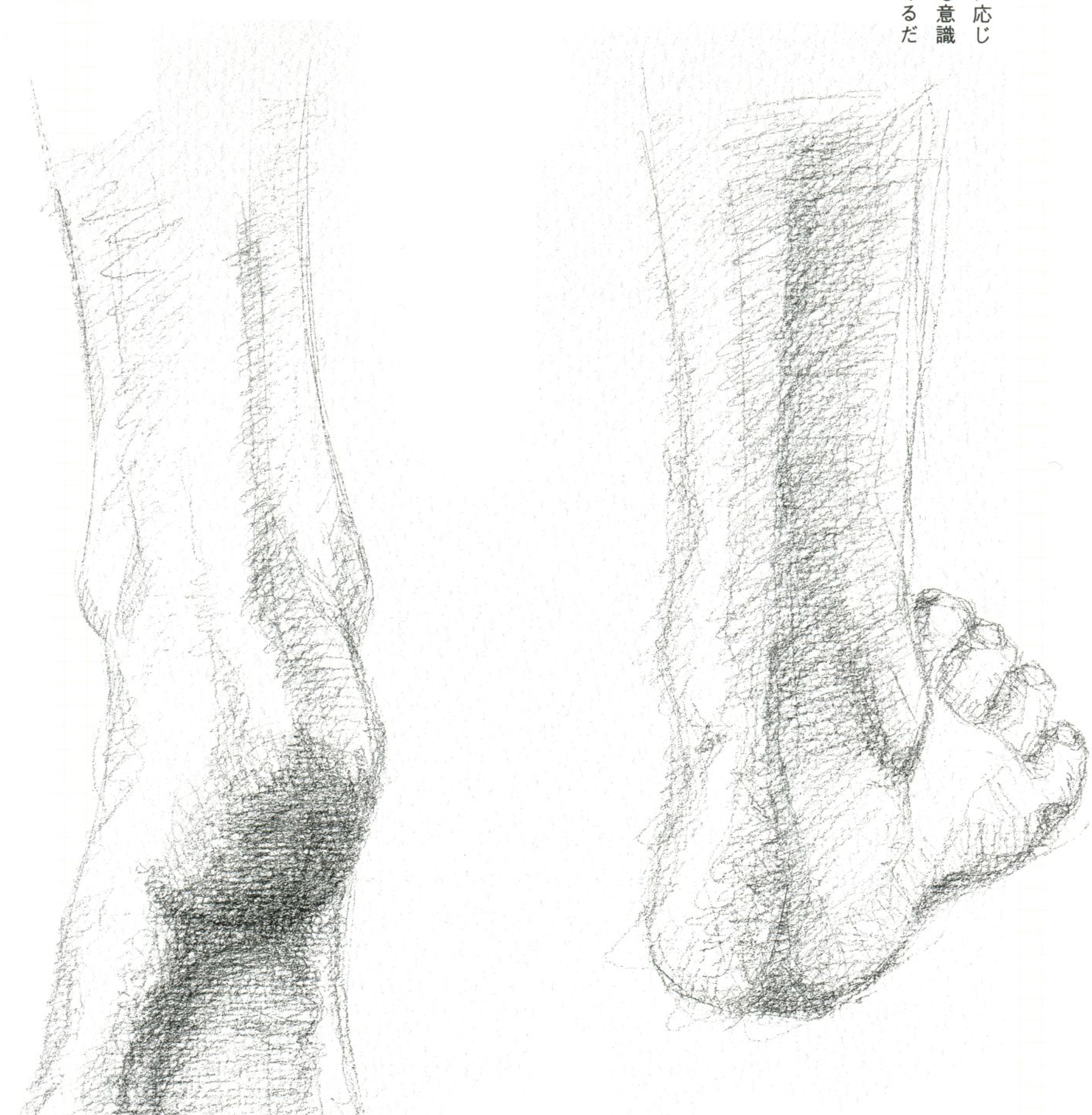
足の基本形状

足も手同様、円柱、または角柱に置き換えて考える。パーツは大きく分けて、足首、かかとから甲、指の三つのパーツで考える。手に比べて、足の指は短いので、直方体として考えてもよいだろう。





靴や靴下を履いていても、動きに応じた足の形がある。靴の「中身」も意識して描けば、より自然に足を描けるだろう。



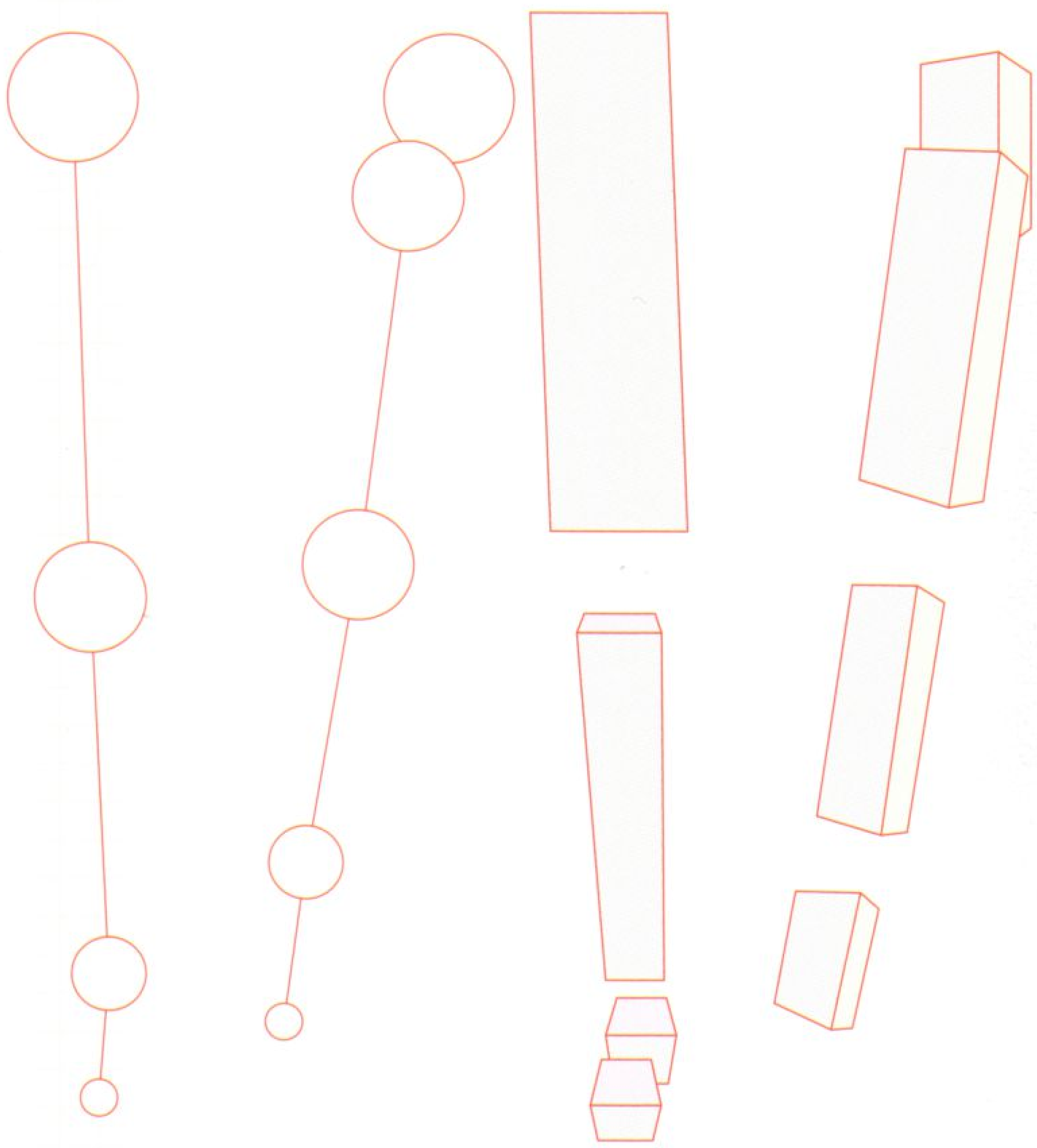


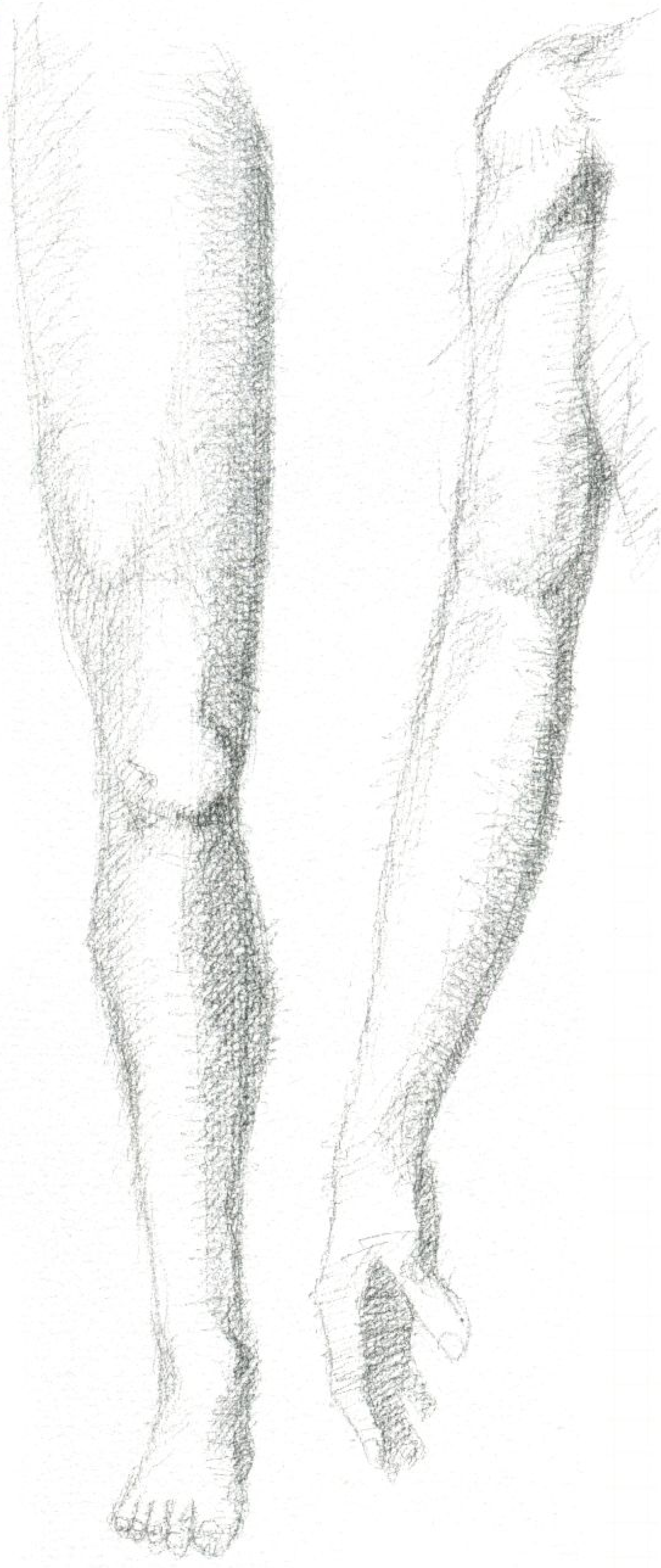




腕・脚

一見、単純な構造と思われる腕と脚ですが、腕にはヒジ、脚にはヒザといった、人体の中でも大変大きく、重要な関節構造を持ったパーツです。両者を描くときにもこの関節の描き方がキーポイントとなります。人間の関節には可動範囲があり、その限界を超えれば、壊れてしまいます。絵に描くときは、これらのことを理解し、ありえない動きの描き方にならないように注意しましょう。

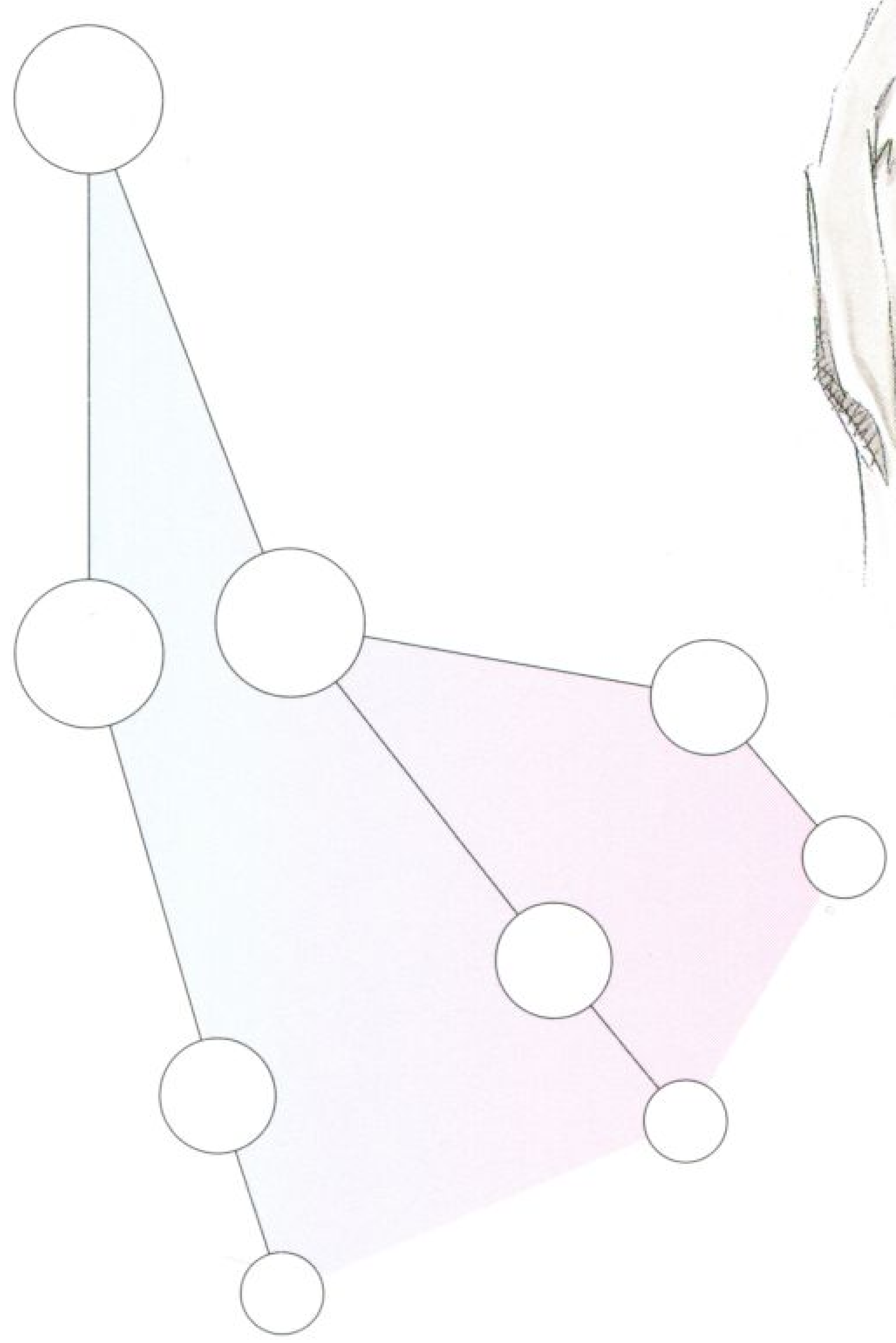


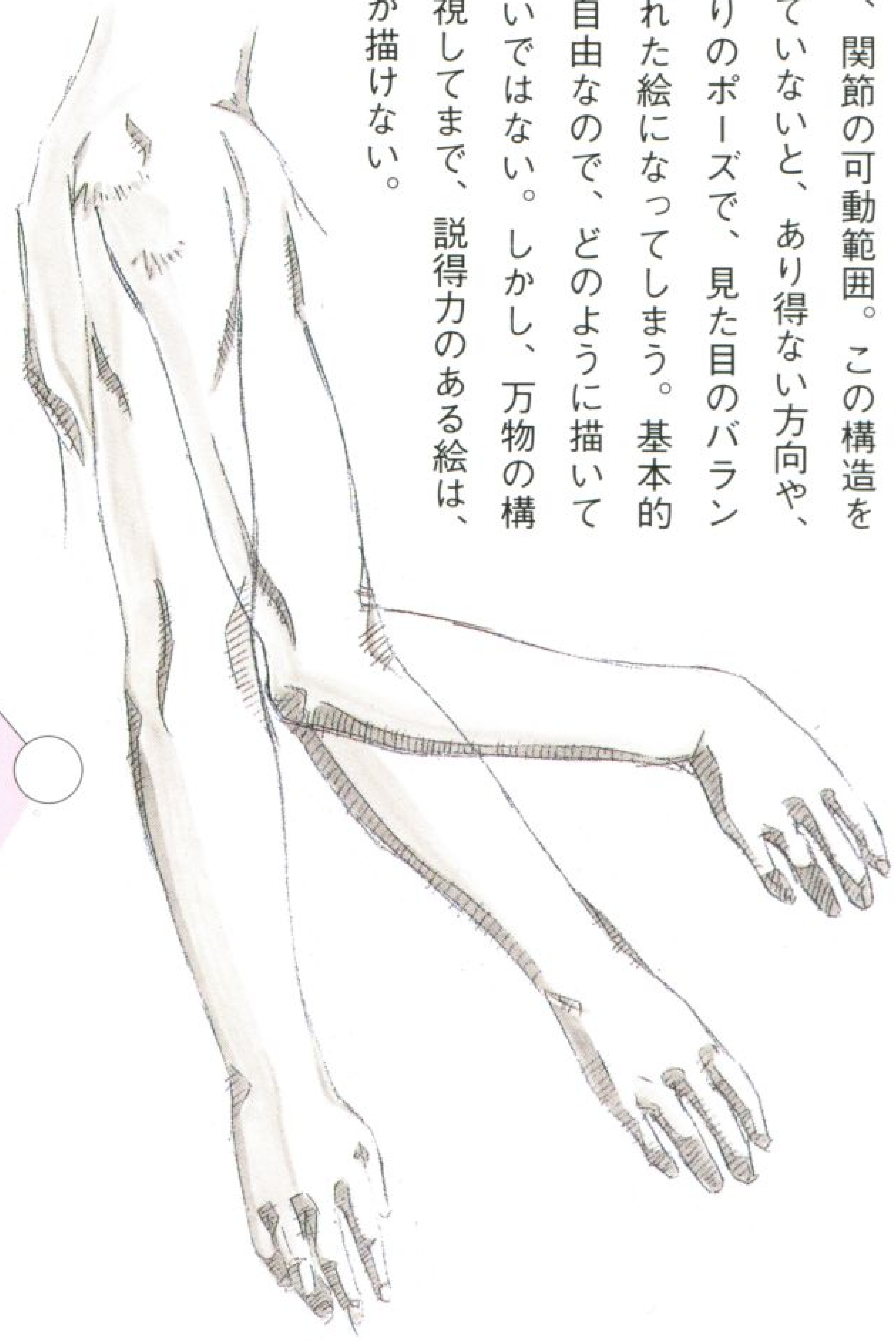


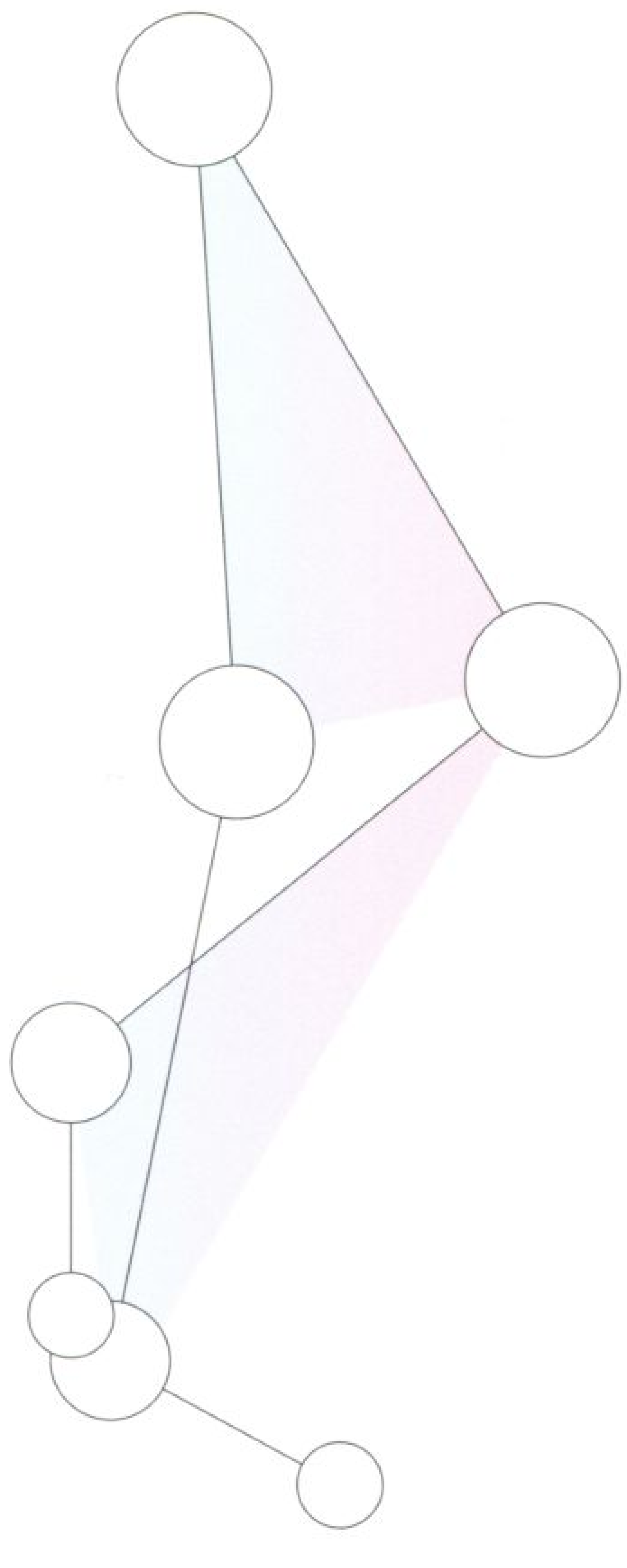
腕・脚の基本形状

腕・脚ともに、円柱、または角柱に置き換えて考える。パーツは大きく分けて、腕、脚ともにヒジ、ヒザを中心にした上下のパーツ、それをつなぐジョイントの三つのパーツで考える。そして腕は肩から上腕、ヒジから手首。脚は骨盤から大腿部、ヒザから足首。それぞれに繋がる「付け根」部分を意識して描くとサマになる。動きを考えるのならば、「簡易骨格」を描いて練習してみるのもよいだろう。

腕・脚を描くときにもっとも意識すべき点は、関節の可動範囲。この構造を理解していないと、あり得ない方向や、無理やりのポーズで、見た目のバランスが崩れた絵になってしまう。基本的に絵は自由なので、どのように描いても間違いではない。しかし、万物の構造を無視してまで、説得力のある絵は、なかなか描けない。

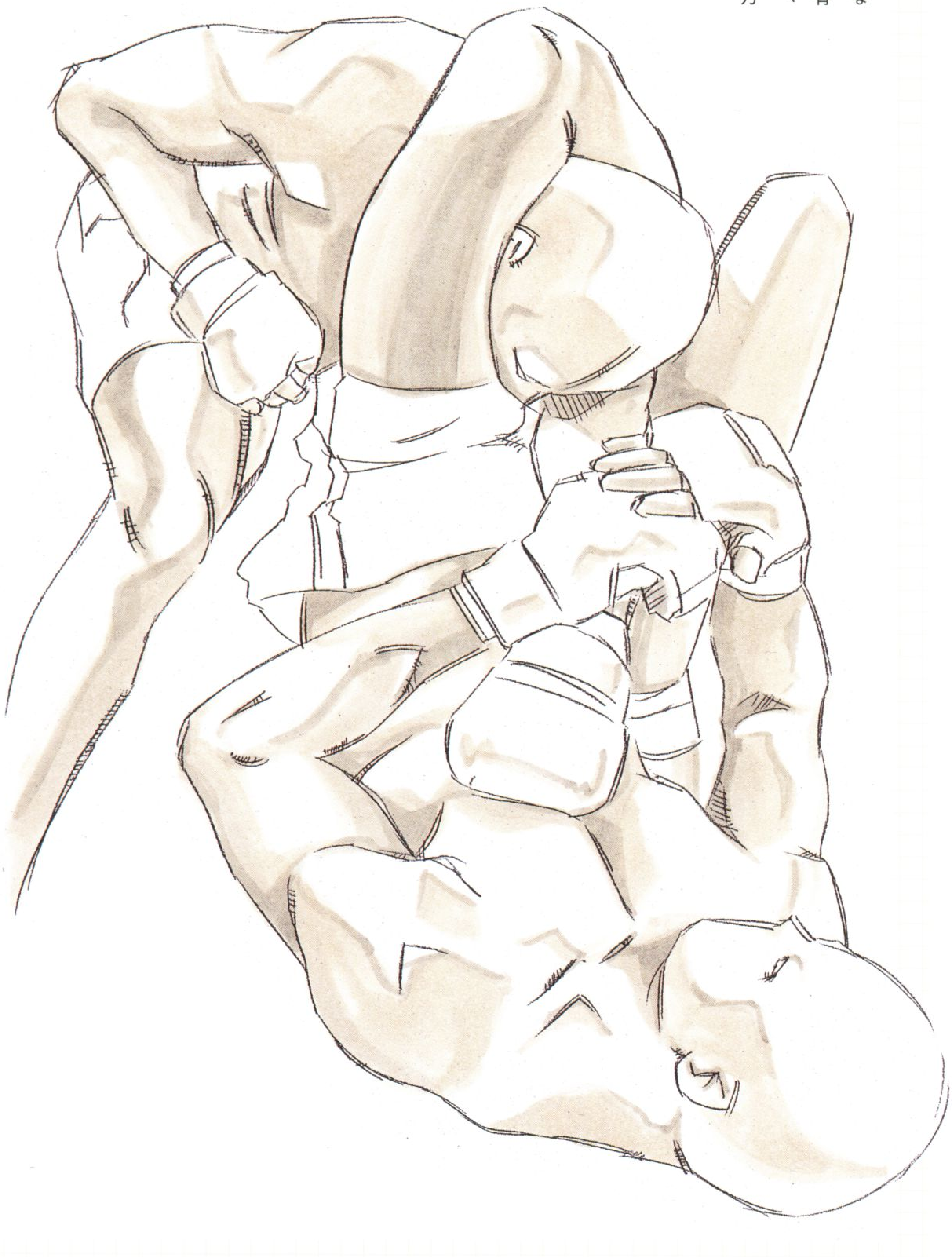


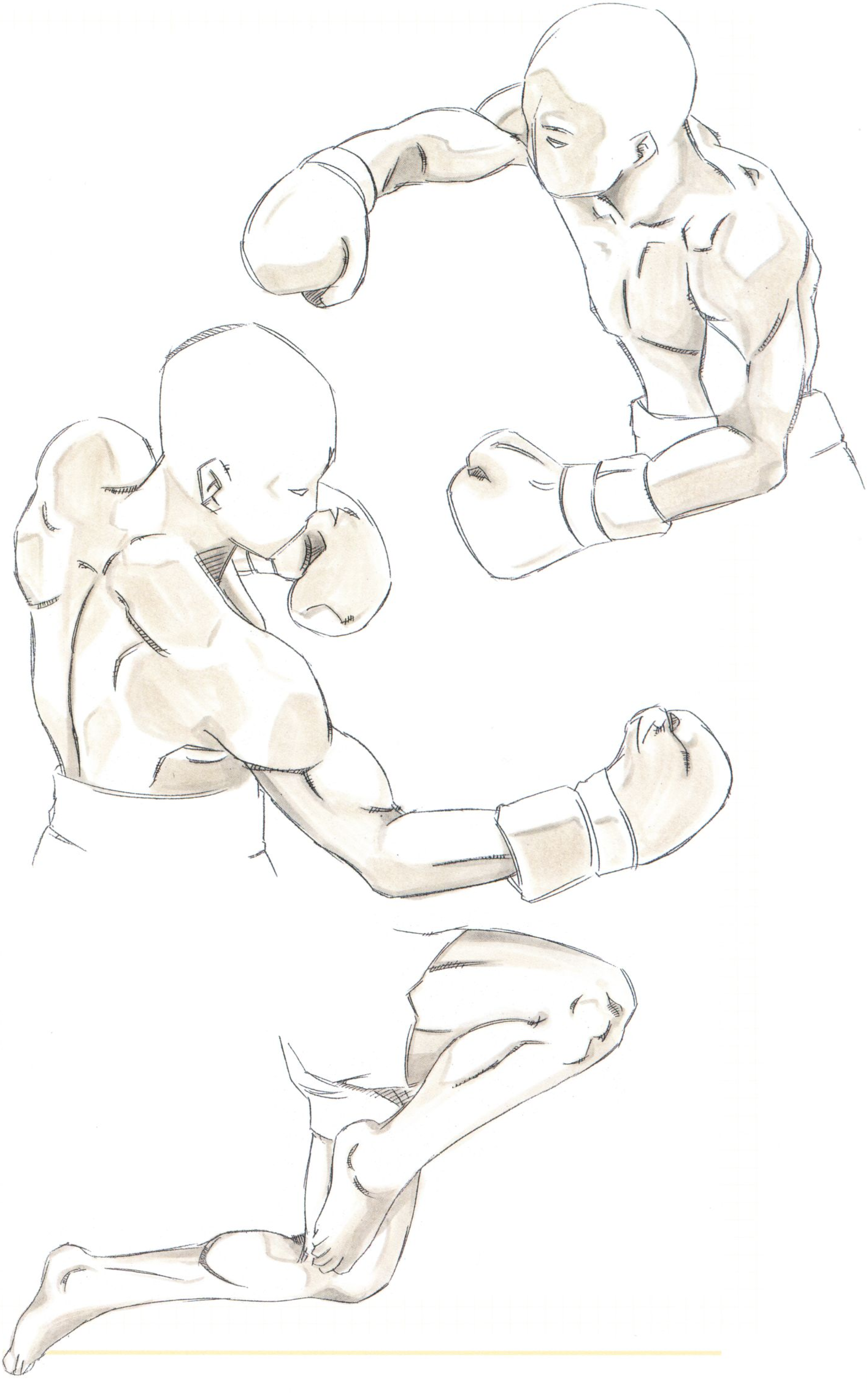






関節は直角、垂直に曲がるだけではなく「ひねる」という動作も可能だ。骨格の動き、それにともなう筋肉の流れ、それらも意識して描いたとき、説得力のある絵が描けるだろう。





この章のまとめとコラム

人体は様々なパーツが寄せ集まって作られた、大変複雑なオブジェです。それぞれのパーツの役割や構造を理解することによって、より説得力のある作品が描けるのは間違いありません。この章では人体の代表的なパーツをダイジェスト的に扱ってきましたが、人体のパーツはこれだけにとどまらず、例えば頭部なら、髪の毛、目、口、鼻、耳等々…。他にも様々なパーツが人体には見られます。それらを一つ一つ、つぶさに観察すると、非情に個性的だということが分かると思います。一つ一つのパーツをおろそかにせずにシッカリ描けば、そのキャラクターの魅力は倍増します。また、パーツにまとわせる、服、メイク、アクセサリーや小道具。そうしたものにも細かいこだわりを見せれば、あなた描く作品は、さらに完成されたものとなることでしょう。



筋肉の付き方と流れが、人物のフォルムや陰影を描き出す。何枚も描いて、自分なりの感覚をつかんでほしい。



第３章
光と影

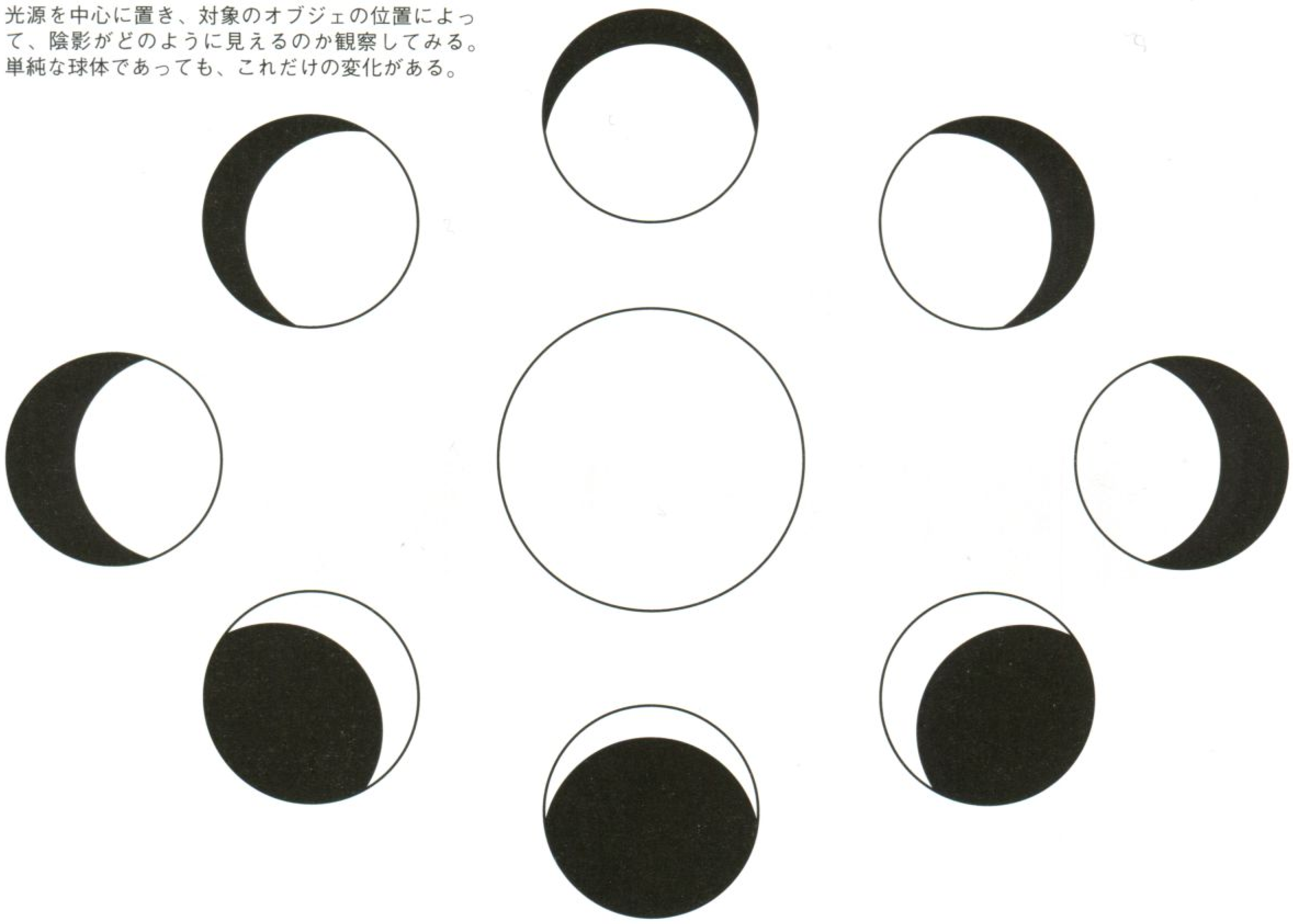


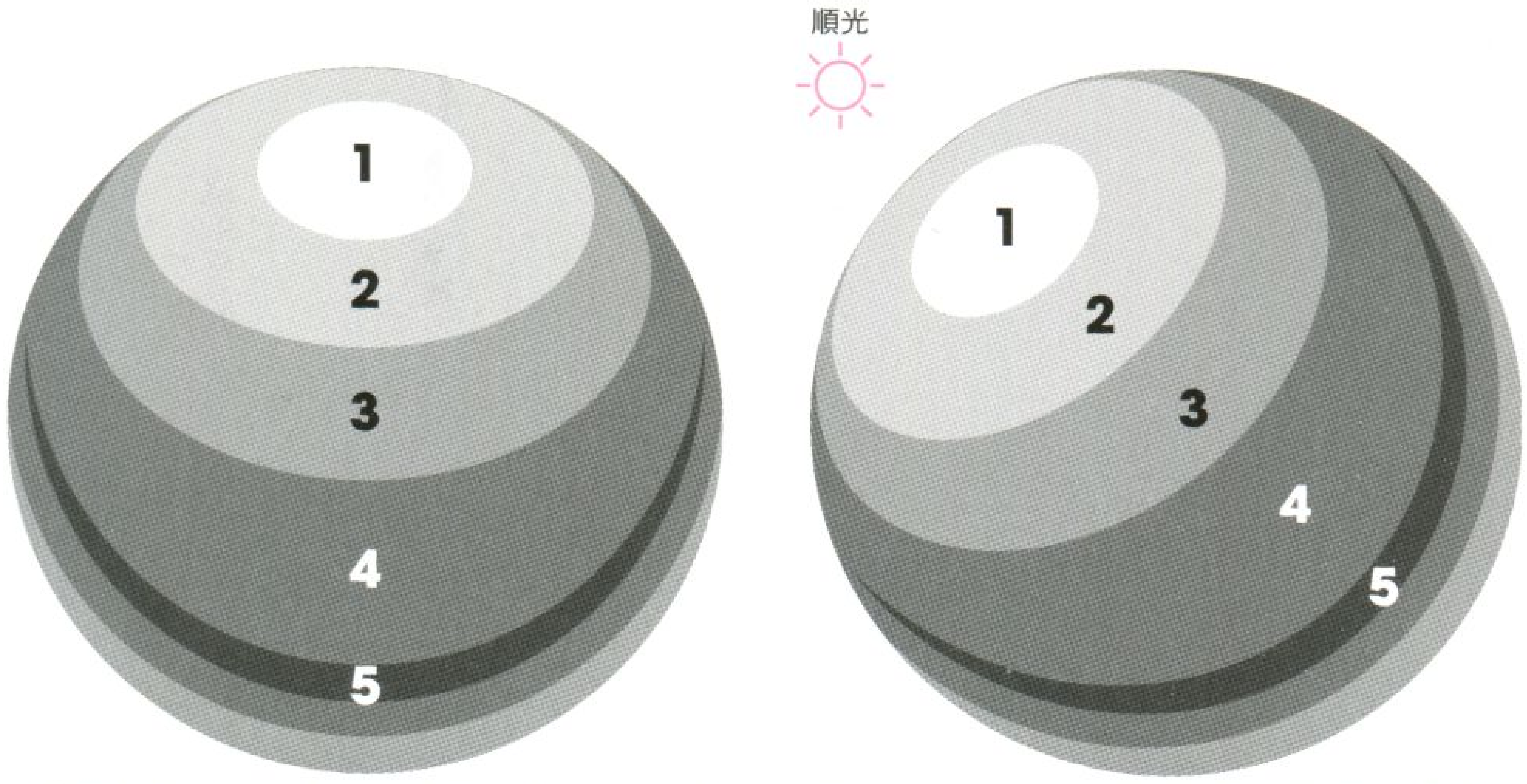
絵は線だけではなく、
明暗によってもフォルムを描き出すことができます。
私たちの世界は光にあふれています。
同時にそれは、光の当たらない、
影の存在を示唆しています。
目に見える世界は、
光と影によって形作られているといってもよいでしょう。
オブジェに落とされる光と影を自在に描けるようになれば、
絵に、
より深い立体感や奥行き、
空間を演出することができるでしょう。

陰影

「光あるところに影あり」。私たちの世界には光が当たる部分と、当たらない影の部分が存在します。光と影を表現するのに、もっとも分かりやすいのは「太陽と地球」でしょう。光源（太陽）を設定し、ボール（地球）にさまざまな方向から光が当たる様子をイメージする。あるいは実際に試してみて、その様子を観察してみましょう。光と影は、光がもっとも強くあたる部分（ハイライト）と、全く当たらない部分（シャドー）があり、そのハイライトからシャドーに移行する部分（ハーフトーン）が存在することが分かります。「陰影」とは、この光と影の明暗のトーン（調子）のことです。絵を描くとき、対象とするオブジェにどのように光が当たり、どのような影が落ちているのか。その部分をよく観察、あるいは考慮して、絵を描いてみるとよいでしょう。

光源を中心に置き、対象のオブジェの位置によって、陰影がどのように見えるのか観察してみる。単純な球体であっても、これだけの変化がある。

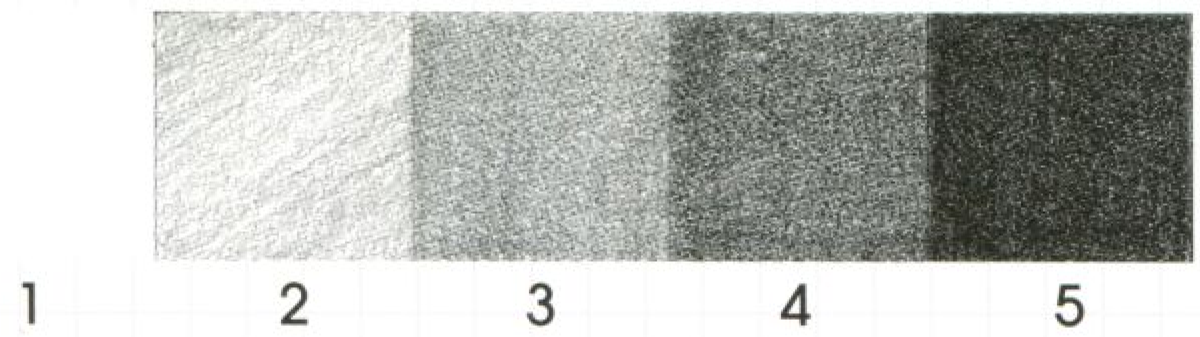


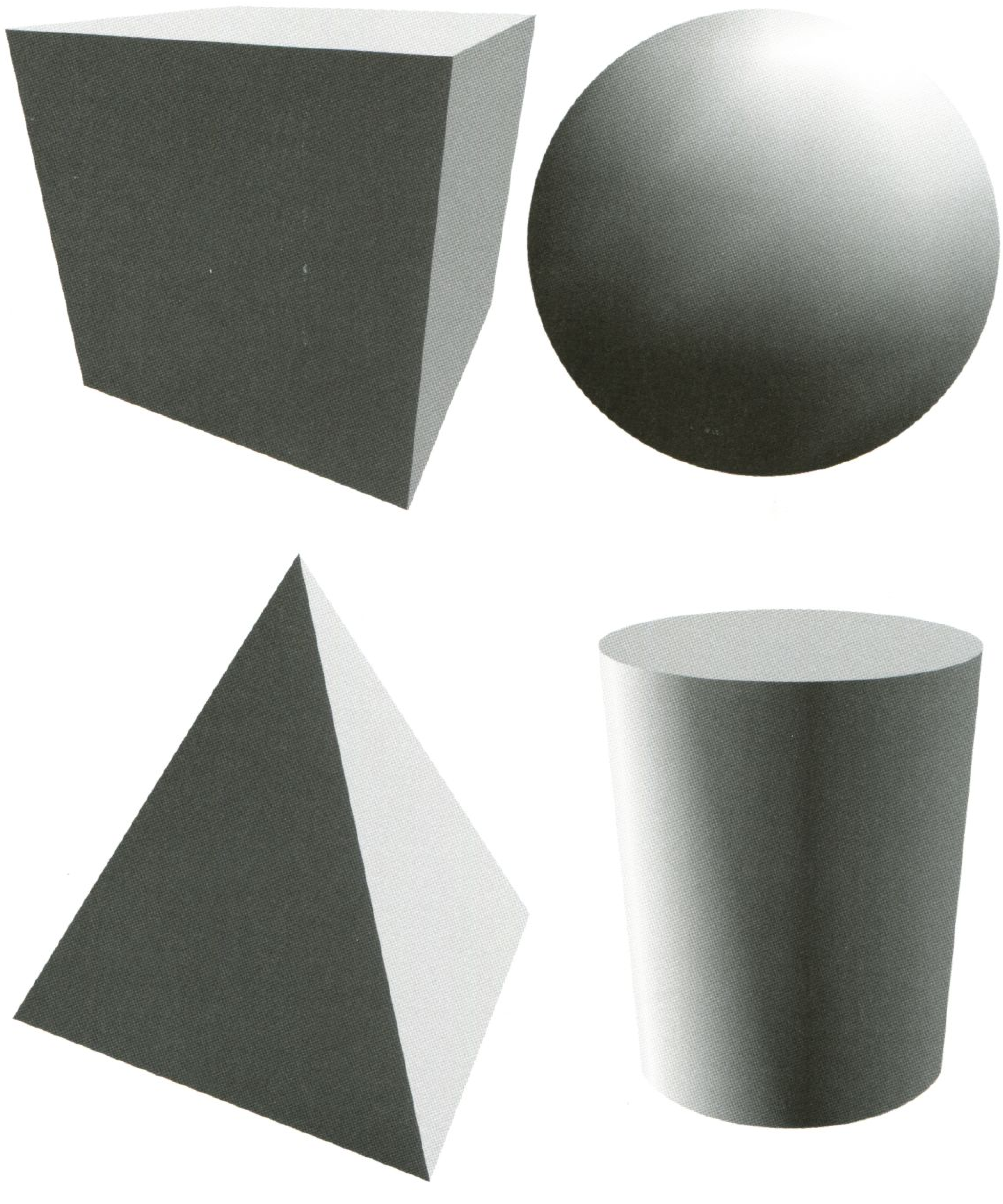


まずオブジェの基本となる色（3：基準色）を中心に、その前後に一段明るい色（2：ハーフトーン）。一段暗い色（4：シャドー）。さらにそのふたつの前後に、もっとも明るい色（1：ハイライト）。もっとも暗い色（5：ベタ）。この5つのトーンを意識して、影を付ける練習をしてみよう。

ポピュラーな光源の方向に「斜め上から差し込む光」というのがあり、これを「順光」という。絵を描くときに、もっとも自然な光源で、かつ描きやすい光源と言われている。順光の球体を使って、陰影のトーンを「観察」してみる。

陰影には、光の明暗・濃淡のトーンが存在する。そのグラデーション（階層）は、自然界では無限に存在し、オブジェに大変複雑な陰影を与えている。絵を描く上で、無限のグラデーションを扱うのは大変難しい。ここに、先に述べた、陰影の基本的な五段階のグラデーションを鉛筆で起こしたものを掲載する。絵の基本である、デッサンを描くときの参考とし、自分自身でも、シッカリ練習してみて欲しい。





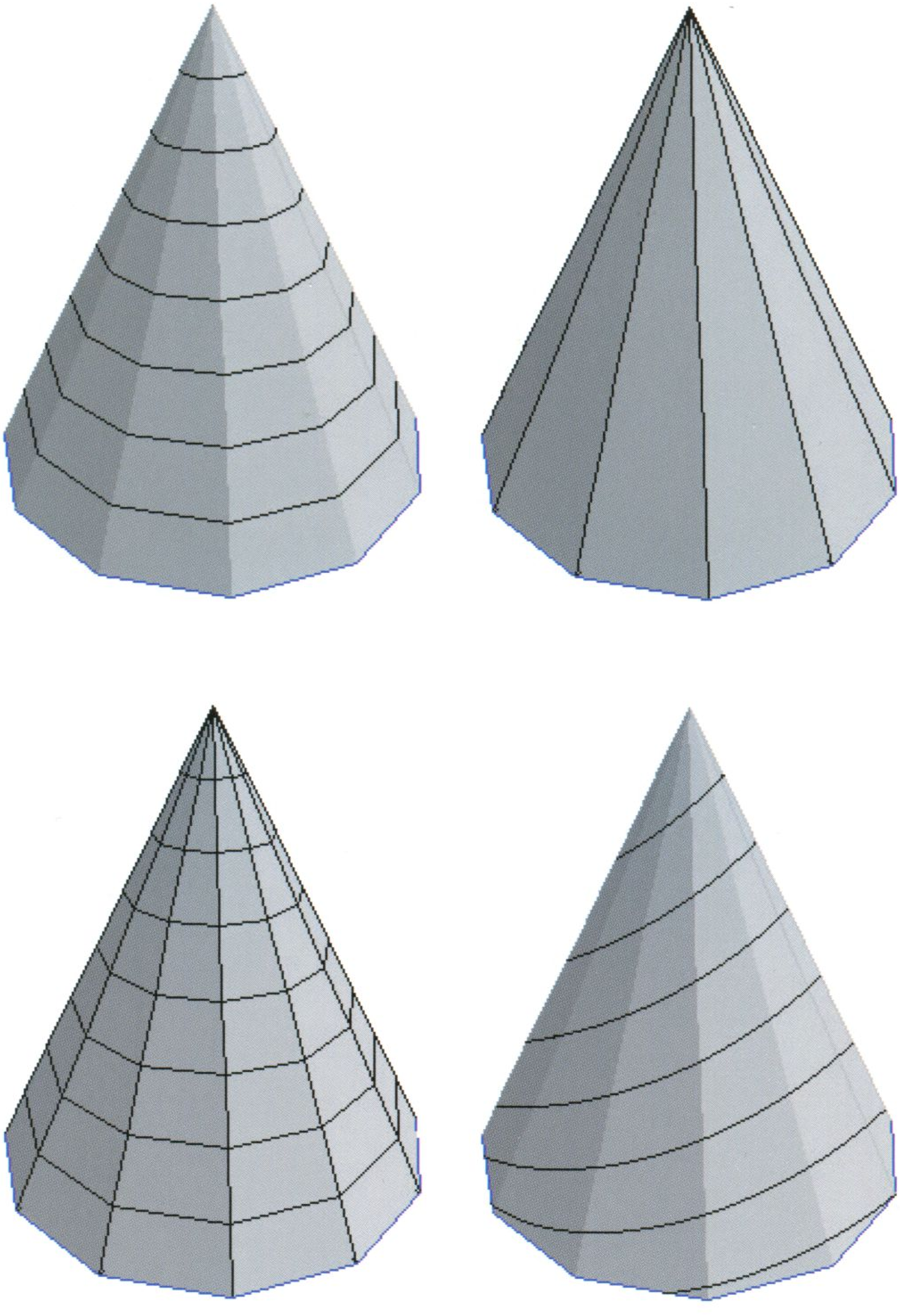
慣れてきたら、いろいろな形状に陰影をつけてみよう。

ハッチング

陰影は光の明暗をただ塗りわけるだけではなく、それによって、フォルムが立体的に浮かび上がるように描きだせるようにするのが、望ましい。それにはオブジェを形成する形状にあった、ハッチング（線影付け）を入れて描いてみるとよいでしょう。

ハッチングは、一定方向にたくさんの線を引いて、陰影や立体を表現する技法だ。光の明暗や陰影。立体感を描くときに効果を発揮する。

ハッチングの線は、ワイヤーフレームを想定すると分かりやすい。立体を形成するフレームは大きく分けて三つ。縦の線、横の線。そしてら旋（斜め）の線だ。この三本の線を、オブジェに当たる光の方向、対応する面にたいして描いていくと、意外と簡単に立体を起こすことができるだろう。そして、それにディテールをプラスすることによって、存在感と説得力のある絵を描くことができるだろう。

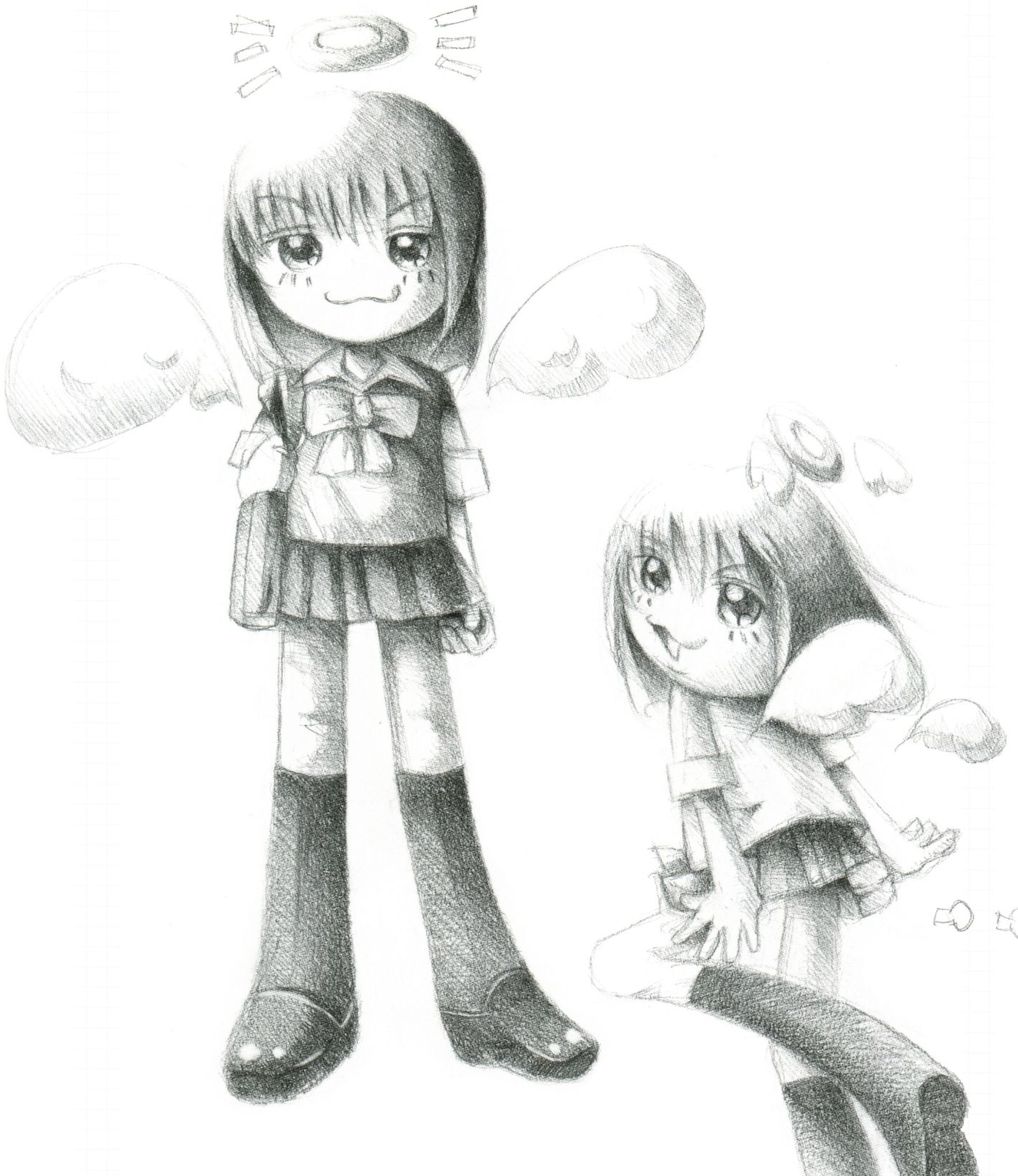


ハッチングの練習

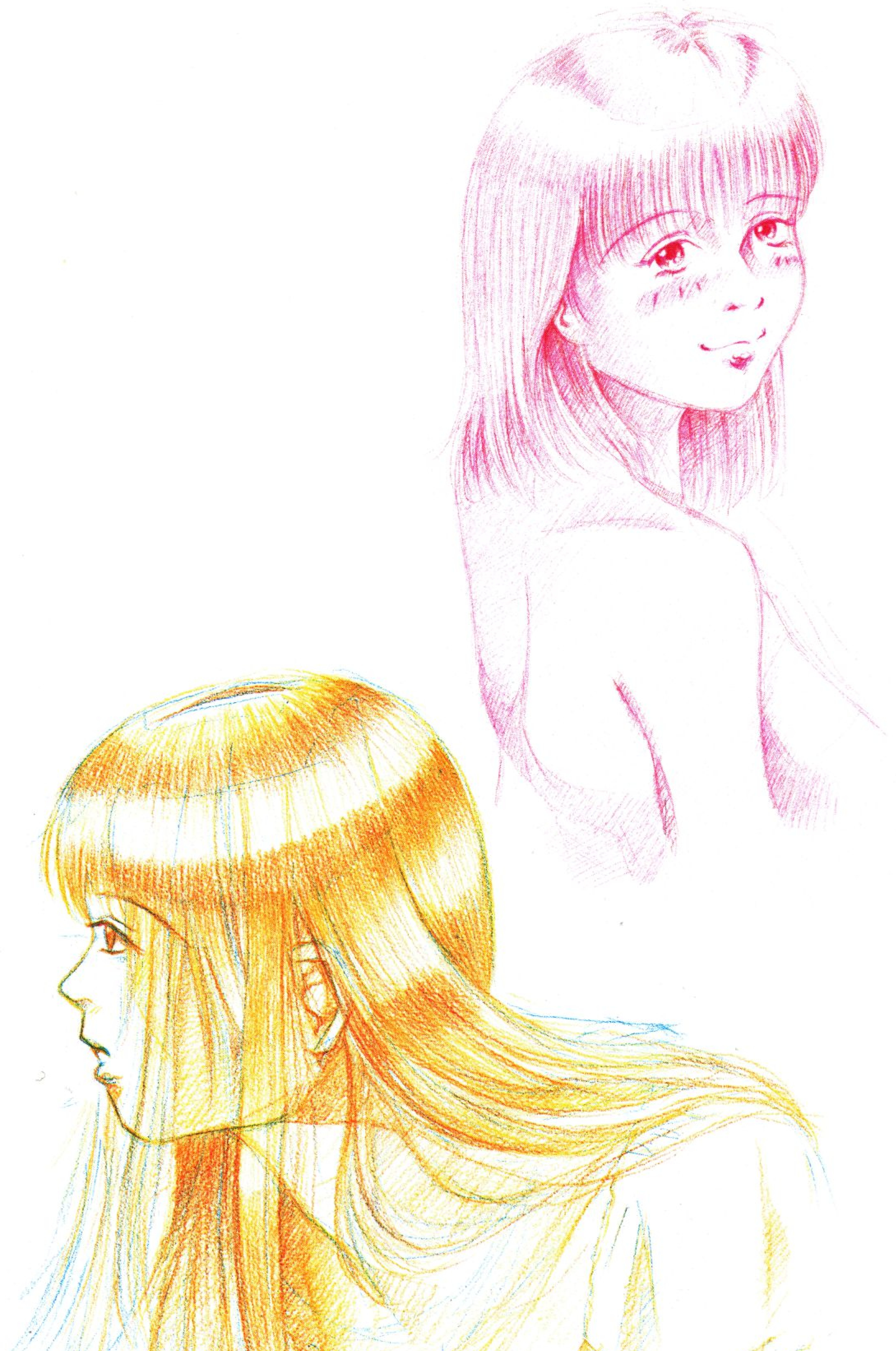
初めは簡単に単一方向のみを重ねて描いてみよう。濃い部分はハッチングの密度を上げ、薄い部分は下げる。慣れてきたら立体の面を意識した方向の線を増やし、複数のクロスハッチングをするようにしてみるとよいだろう。



一方向のみのハッチングを使って作画した作品例。



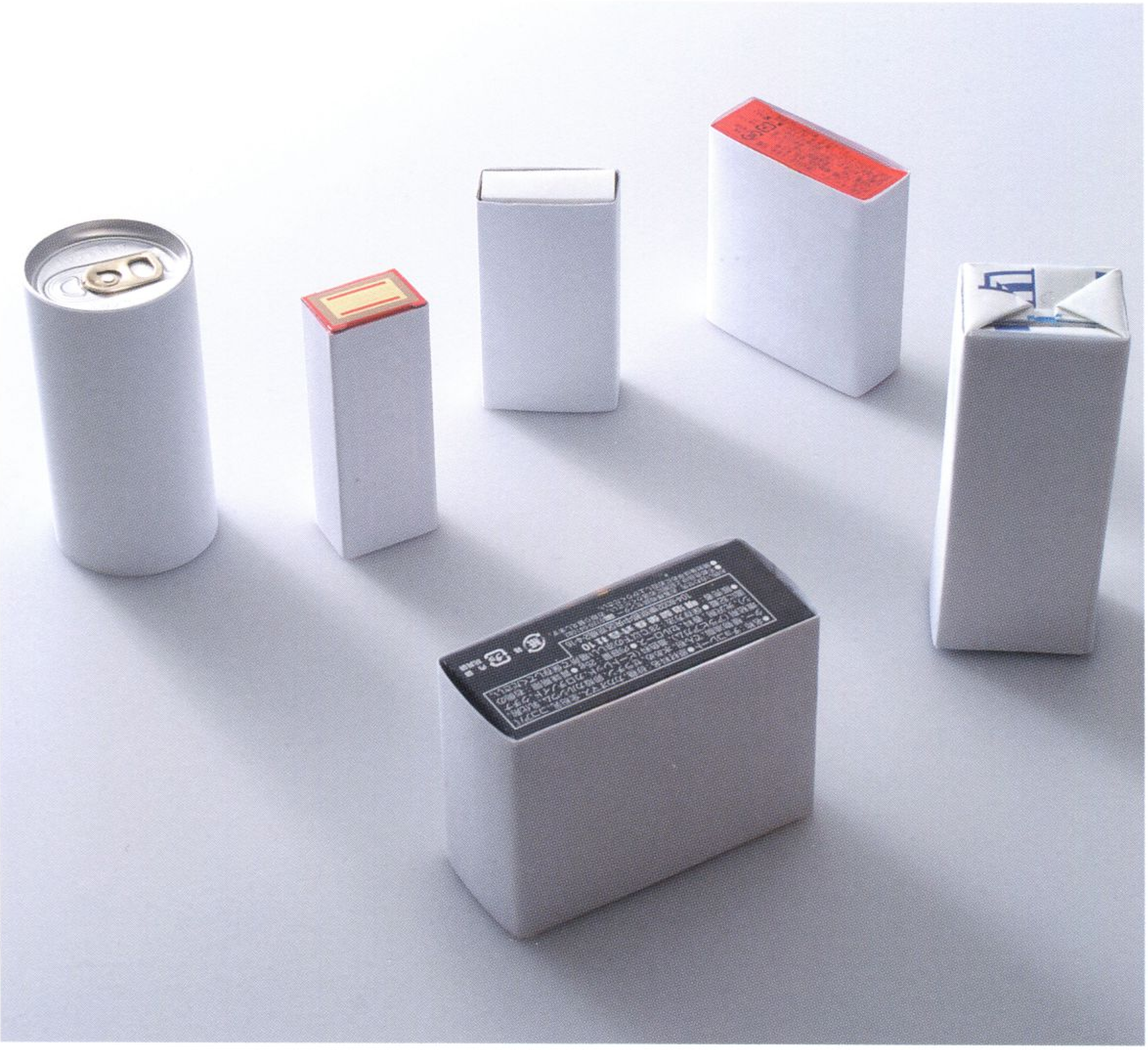
クロスハッチングを重ねた作品例。陰影の濃い部分と薄い部分でハッチングの密度を変える。このように鉛筆一本でも多彩な表現はできる。デジタルにばかり頼っていては身につかない技術だ。



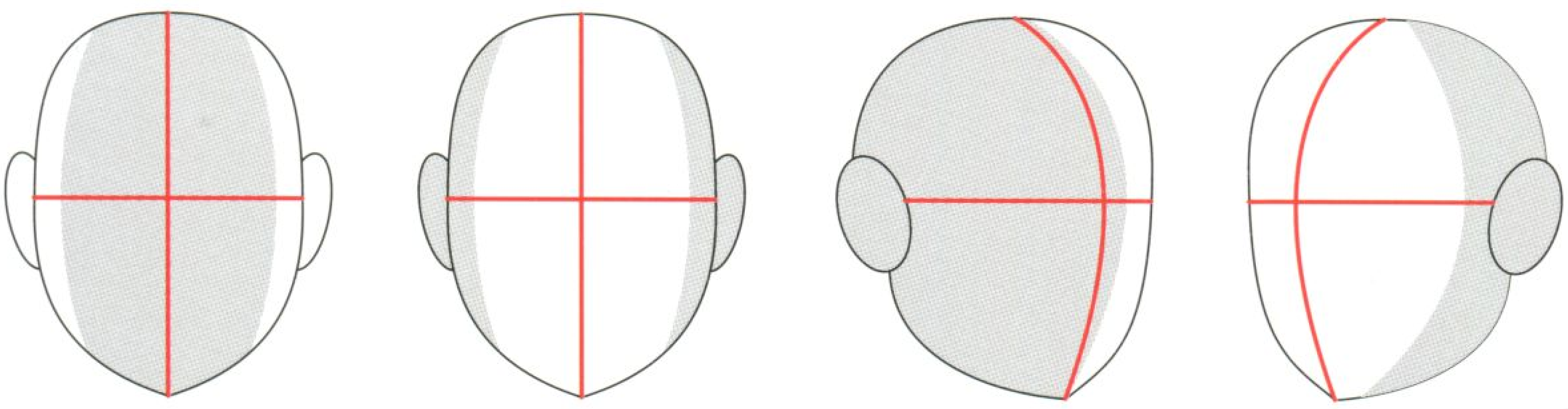
ライティングで観察してみる

オブジェに光が当たるとどのような影が落ちるのか。実際にライティングして、光と影の動きを観察してみましょう。何でもそうですが、物をよく見る。「観察」することは、イラストレーションの上達には欠かせないプロセスです。

ライティングといっても、難しいことではない。ボールやお菓子の箱など、単純なジオラマを作って、懐中電灯やペンライトで光を当ててみる。その様子をスケッチしてみるのも面白い。



箱や缶にライティング。身近な物で観察してみよう。



単一光源を設定して、陰影を付けたイラスト。たったこれだけのことで立体感がグッとでる。

ライティングによる陰影の移り変わり

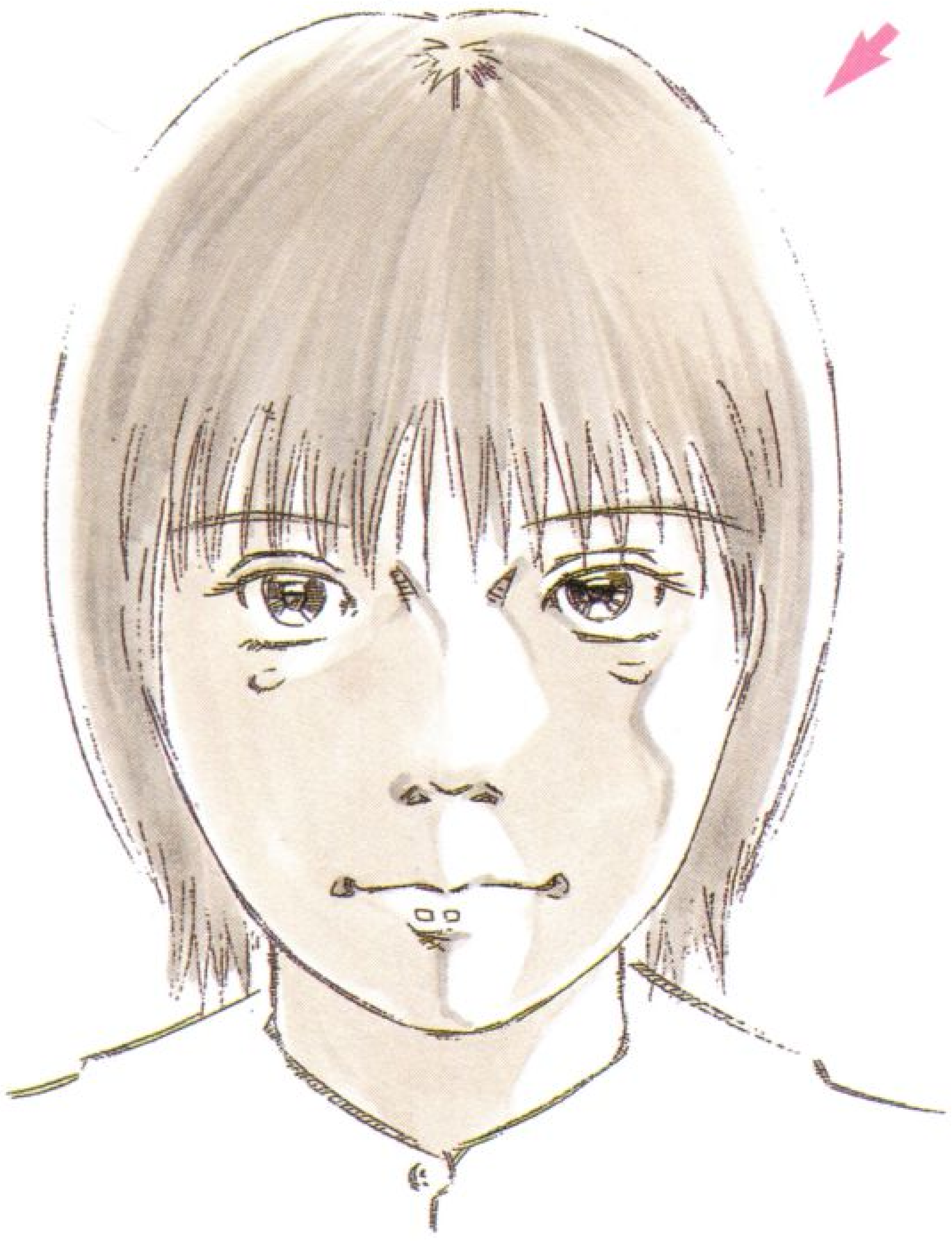
陰影を知れば、様々なバリエーションを描けるようになる。人の顔もライティング一つで、これほどまでに表情や雰囲気が変わる。陰影はイラストの演出に欠かせない要素の一つだ。



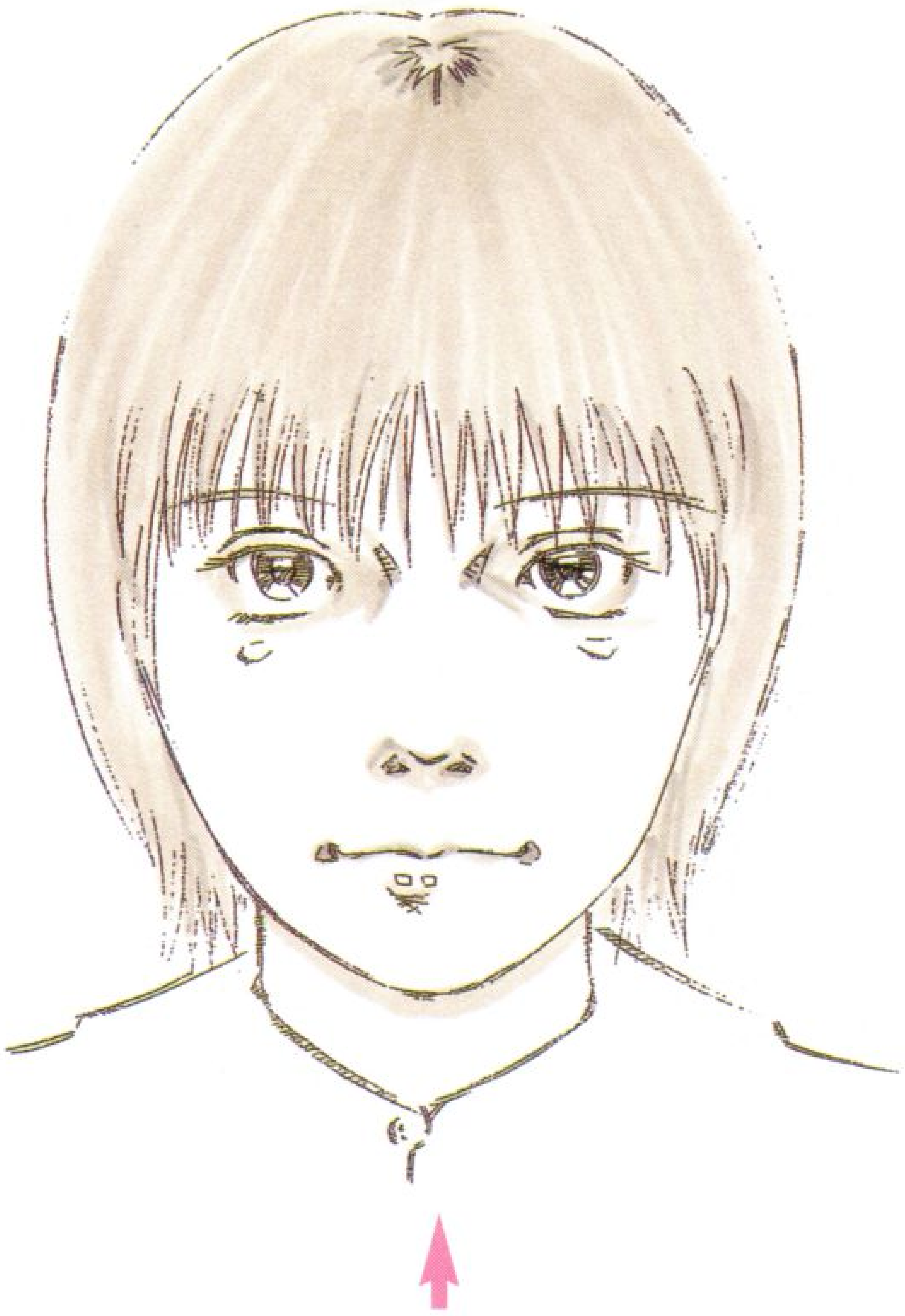
右斜下



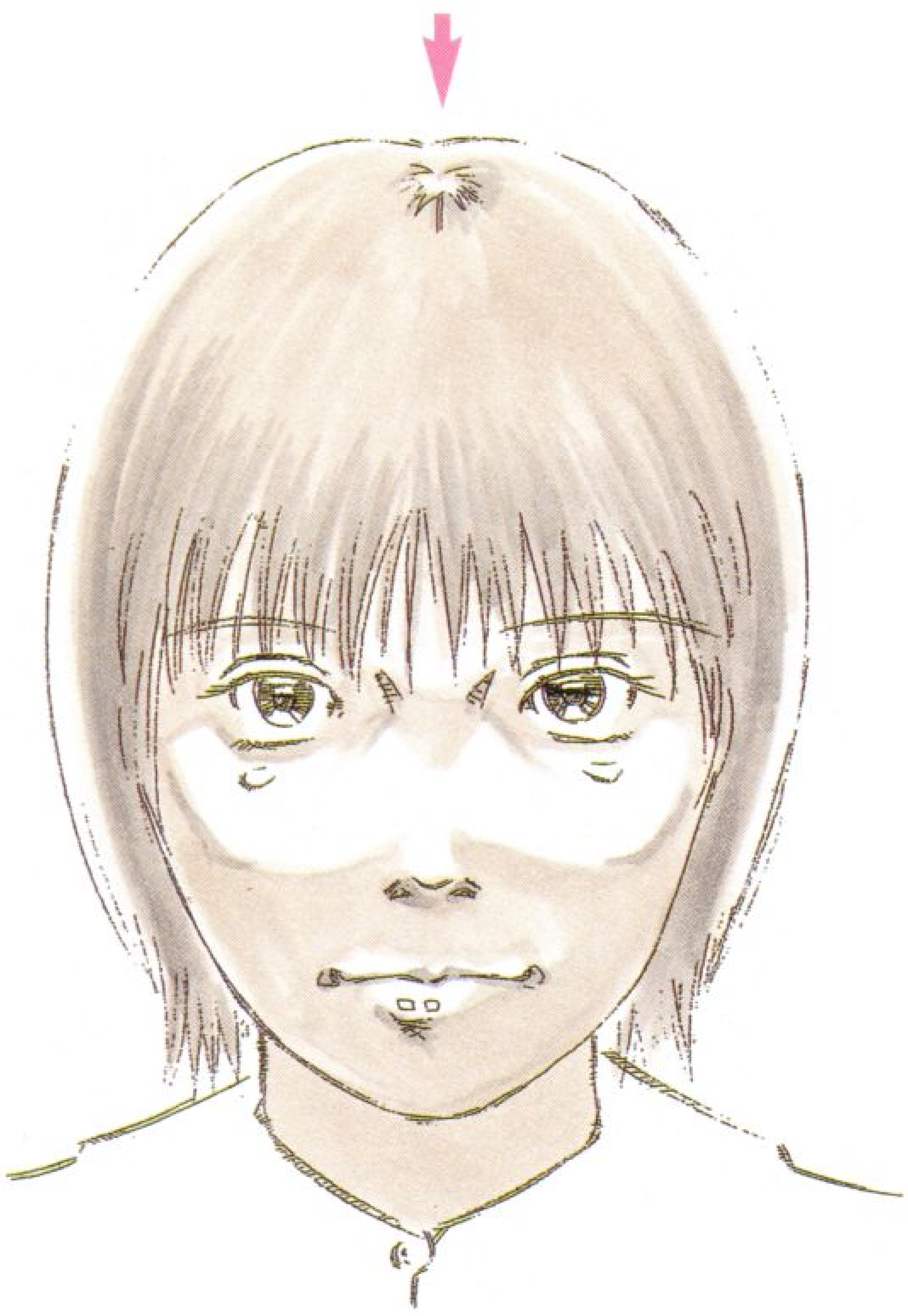
無地



左斜後ろ



正面



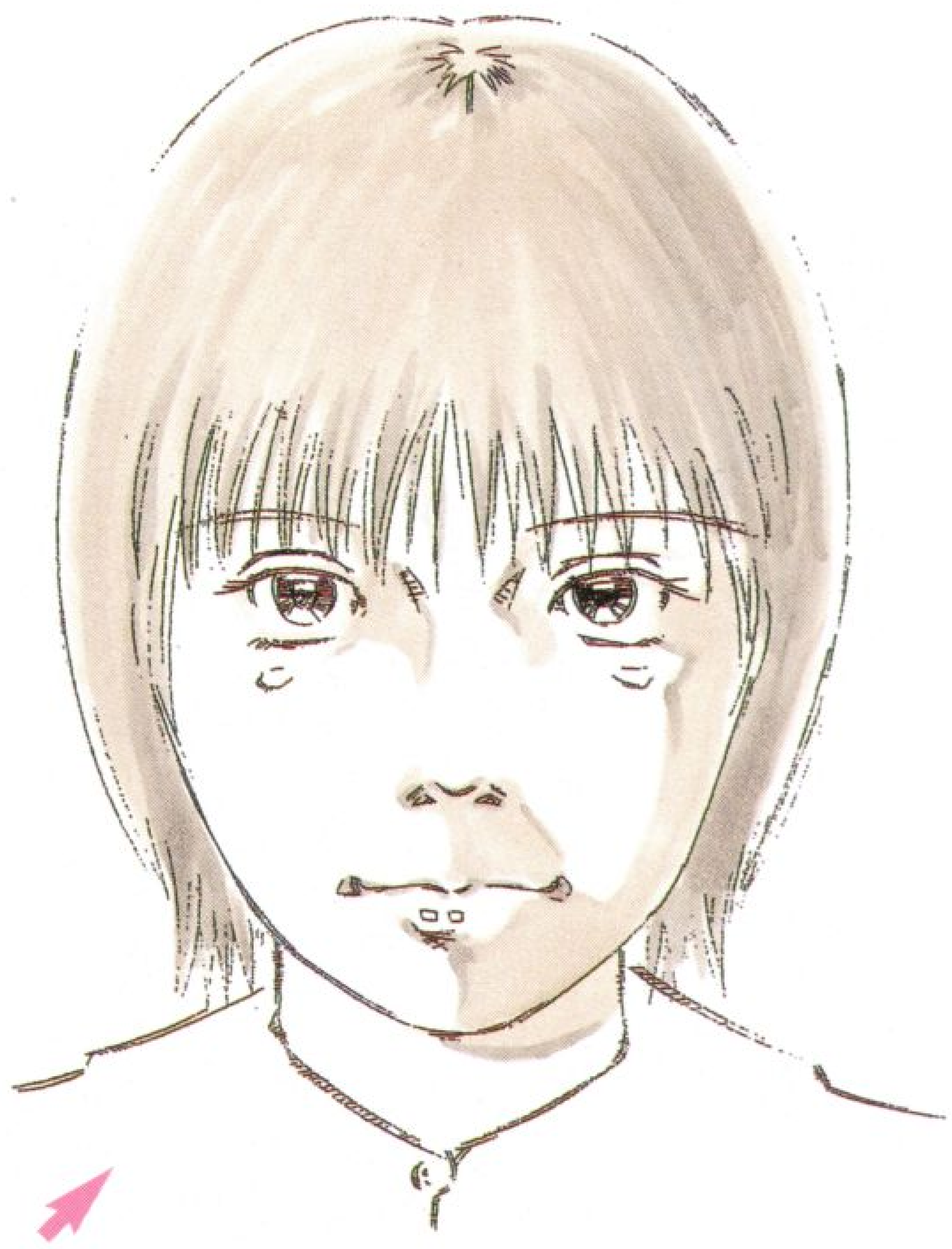
真上



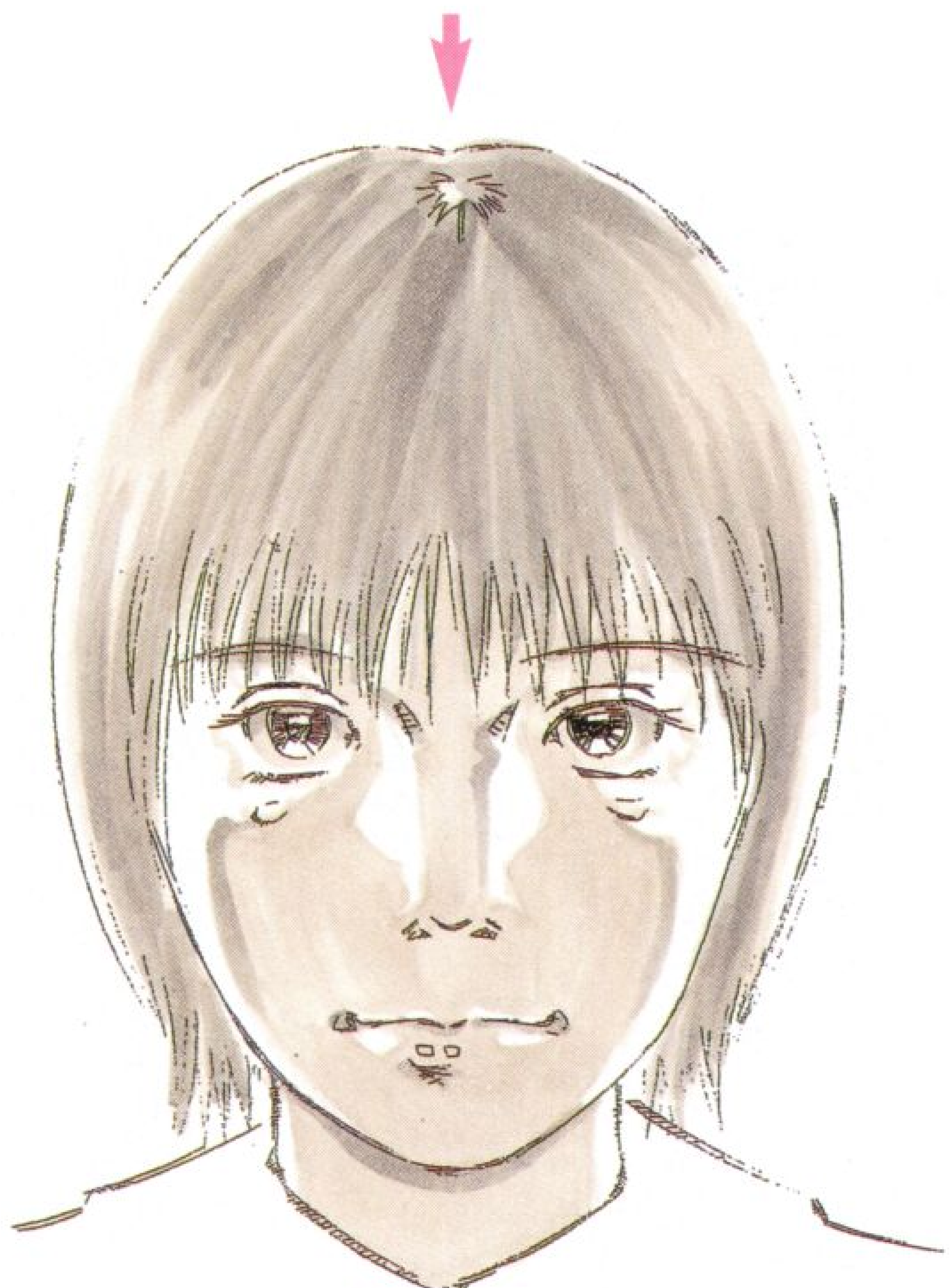
右斜上



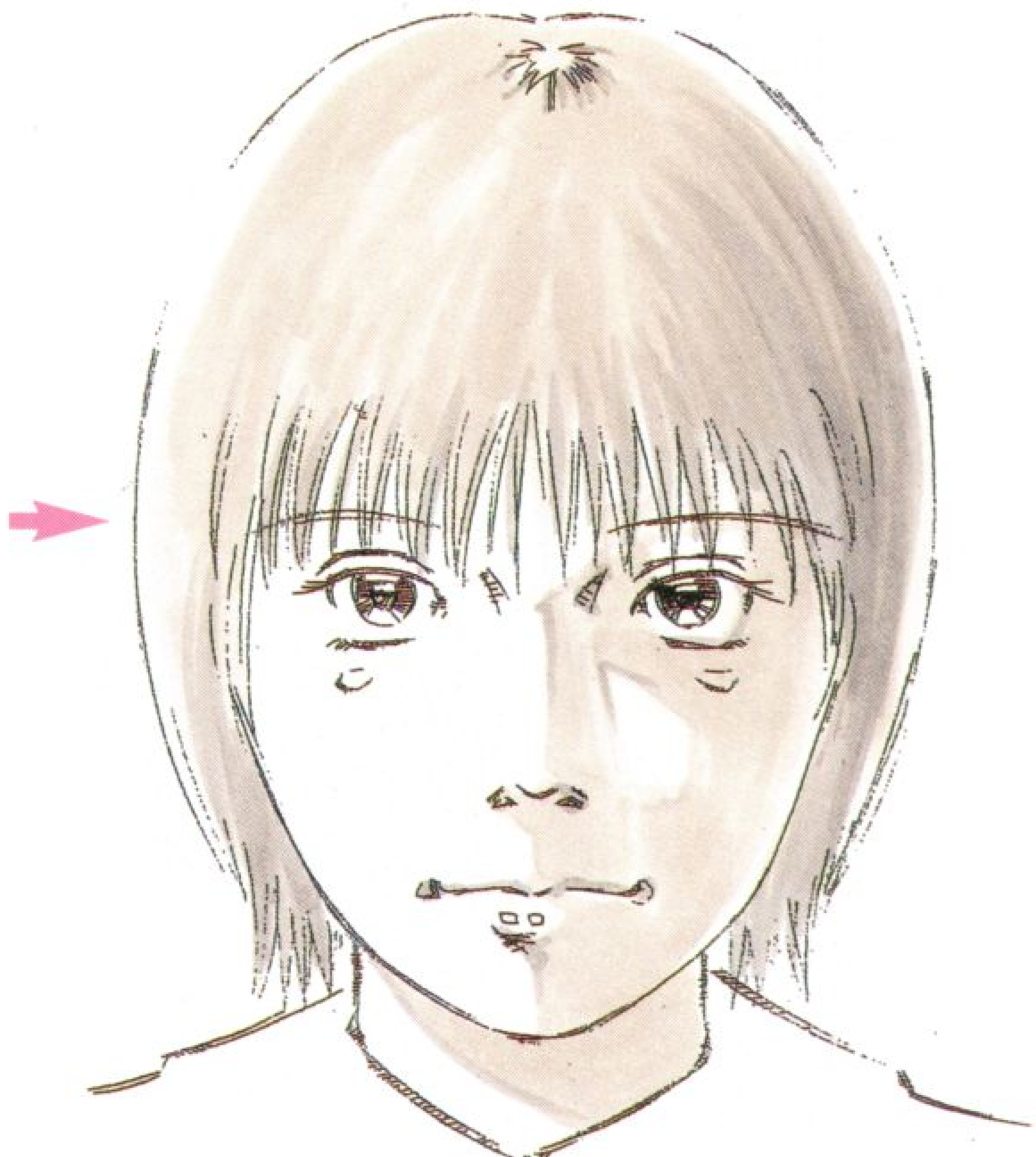
真下



斜前



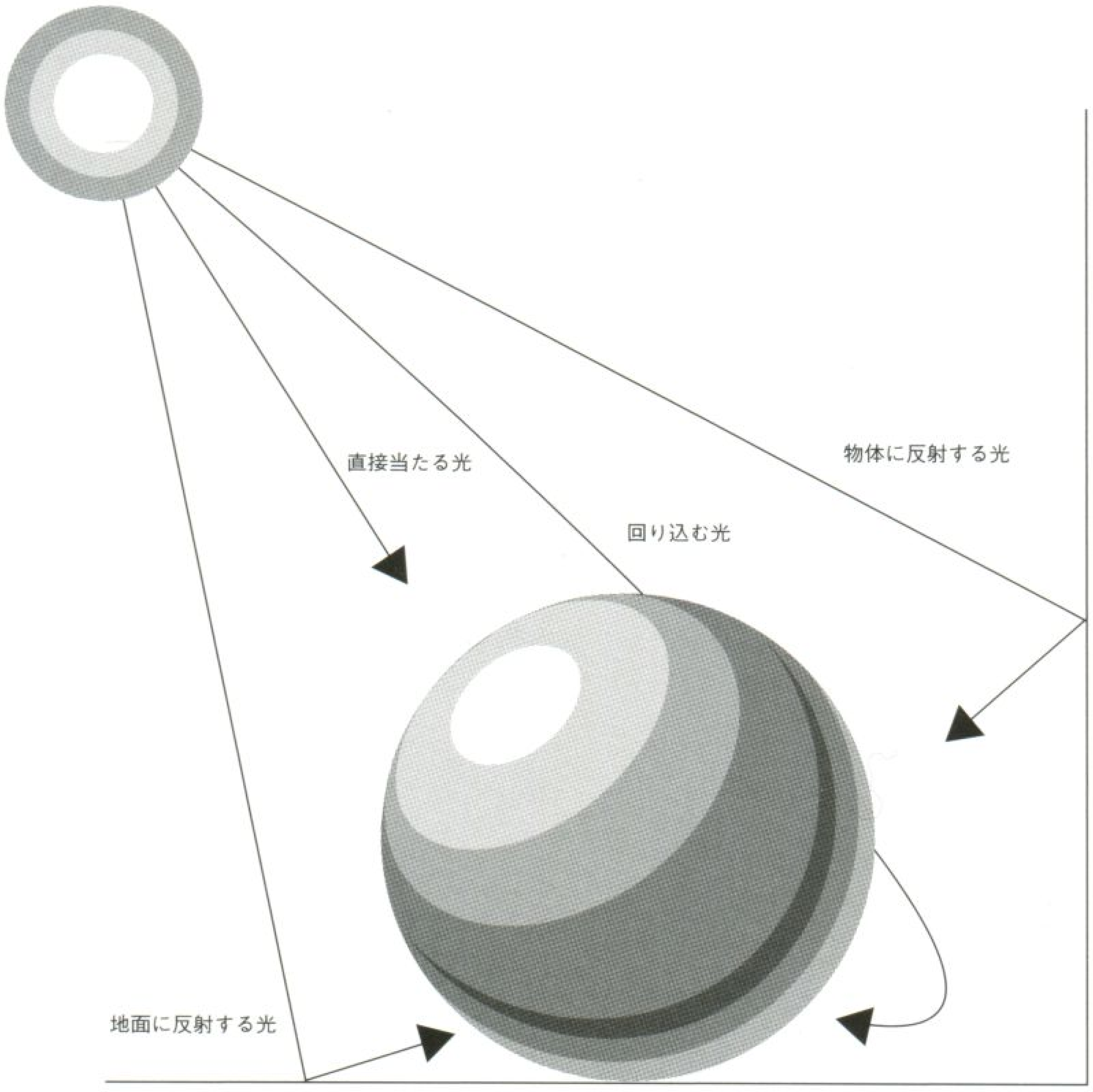
真後ろ



真横

環境光と反射光

よほど人工的に作られた環境でもない限り、光が一方向からのみオブジェを照らすということは非常にまれです。光は遮るものがなければ、３６０度あらゆる角度から差し込みます。それは時には反射（反射光）し、回り込み（環境光）、オブジェに複雑な陰影と彩りを与えます。絵を描くときには、これらの反射光や環境光を考慮し、ただ見たままを描くだけではなく、時には「作って」でも光を描くということが、表現力の高い作品制作につながります。



完全に密閉された空間でもないかぎり、光は、ほぼ360度当たっていると考えられる。たとえ光源は一方向であったとしても、様々な方向から射し込む環境光は遮れない。

絵は写真ではない。例えば逆光など、条件によっては、ものが見えづらい状況であっても、それをそのまま描くのではなく、ものを上手に浮かび上がらせるために、光を「作って」描くのも一つの表現方法だ。作品をドラマチックに見せる「演出」と思っていただければよいだろう。


逆光の効果をあえて薄め、さらに環境光を意図的に「作って」、光の効果を強く演出した。よい意味で絵の「嘘」を演出に取り入れた作例。


逆光のイメージで描かれたイラスト。逆光の場合、本来対象物は真っ黒になり、非常に見えづらくなる。これでも逆光の効果をかなり薄めて描いているが、演出としては、まだ十分とはいえない。

「燦々と降り注ぐ光」

燦々と降り注ぐ光。光のコントラストのみでも、雰囲気ある作品は描ける。特別な背景もいらない。光の演出は彩り豊かな表現に欠かせない要素。明と暗のコントラストをうまく描けるようになろう。



この章のまとめとコラム

陰影は物の形を浮かび上がらせる光と影のコラボレーションです。光がある部分には必ず影があります。デッサンなどにおいては、絵には光の部分は描かず、影を描いていくということになります。説得力のあるコントラストを描くためには、シッカリした観察眼が必要です。この章でも紹介したように、実際に物に光を当てて見たり、あるいは外の景色や街行く人々をつぶさに観察してみましょう。物に当たる光は、対象物にどのような影を投影するのか。それらを自在に描けるようになれば、あなたの作品は、立体感や質感といった説得力や存在感が格段に向上することでしょう。また、光と影には絵に幻想的、ドラマッチック、といった雰囲気の演出にも効果を発揮します。美しい絵、魅力的な絵は光と影のコントラストが効果的な作品です。自身の作品制作に、積極的に取り入れていきましょう。



「ミノタウロ」　暗闇の浮かび上がる影。このように、光を最小限に描くことで、かえって光を強く意識させる結果を生むことがある。覚えておこう。



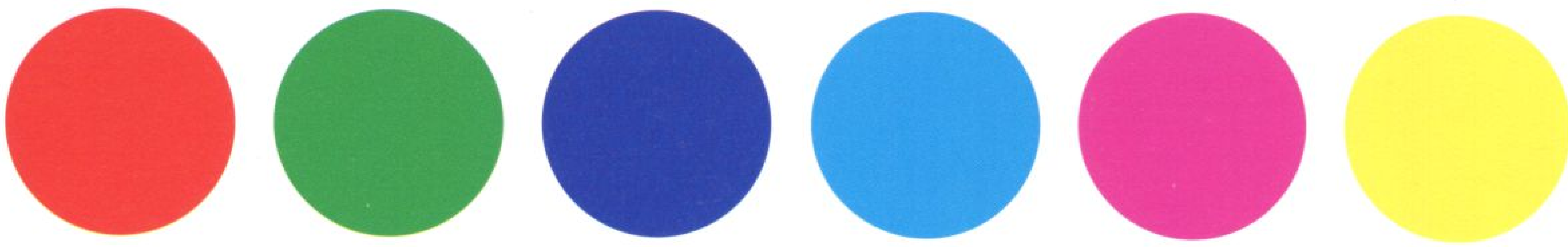
第4章
配色と彩色



印象に残る配色や彩色には、
それなりの色の法則があります。
たとえ美しい配色であっても、
イメージが合わない配色は魅力も半減します。
よい配色とは、
美しさとイメージが一致したときに生まれます。
美しい配色や彩色をするためには、
色の基本原理を知っておくと便利です。
色は様々な性質を持っています。
それらを理解することによって
「配色のツール」を手に入れて、
彩り豊かなイラストレーションを
描けるようになりましょう。

色に関する基本原理

まず最初に、色の基本原理を簡単に説明します。ここで色に関する基礎知識を認識しておいてください。これを踏まえることによって、各原理をより深く理解できるようになるでしょう。

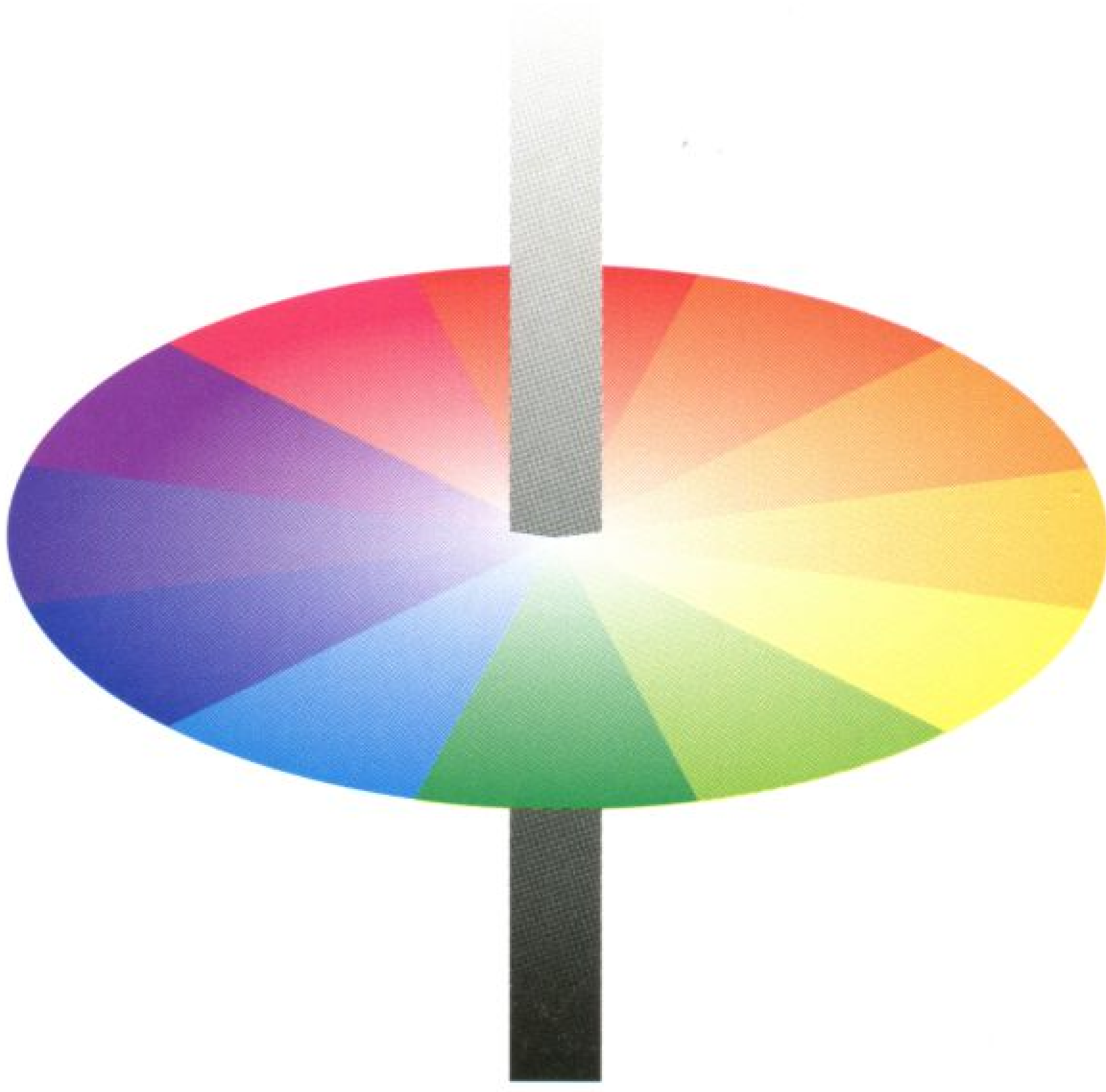


光の三原色

赤、緑、青の三色を指し、この三色を100%の割合で混ぜ合わすと白になる。

色の三原色

赤、青、黄の三色を指し、他の色との掛け合わせでは決して作ることのできない色。「原色」という。この三色を100%の割合で混ぜ合わすと(理論上)黒になる。



色の三属性

色相

赤、青、黄色といった、色合いの変化を指す。通常、円のスケールで表し、これを色相環という。

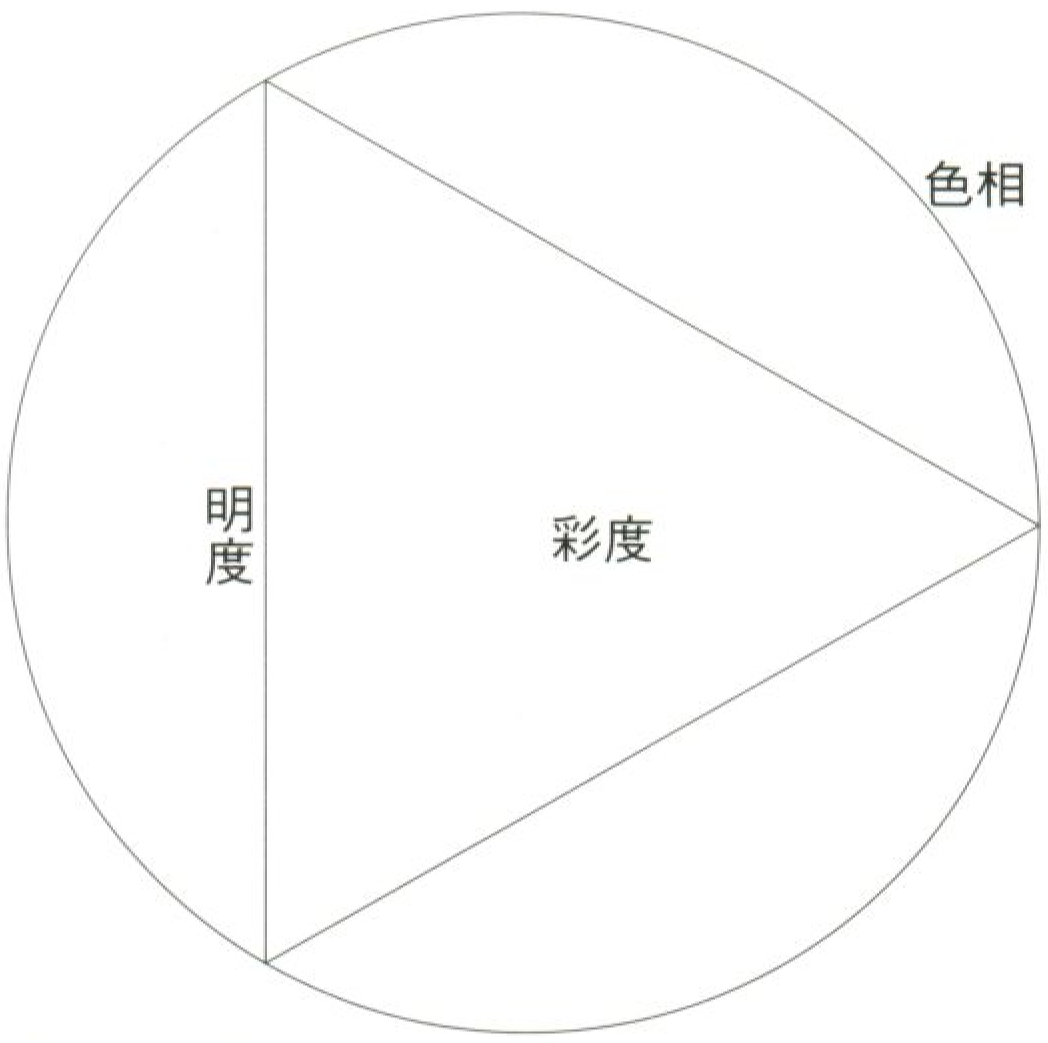
彩度

色の純度や鮮やかさを指す。横のスケールで表す。この彩度のトーンが、鮮やかな色や、くすんだ色のもとになる。

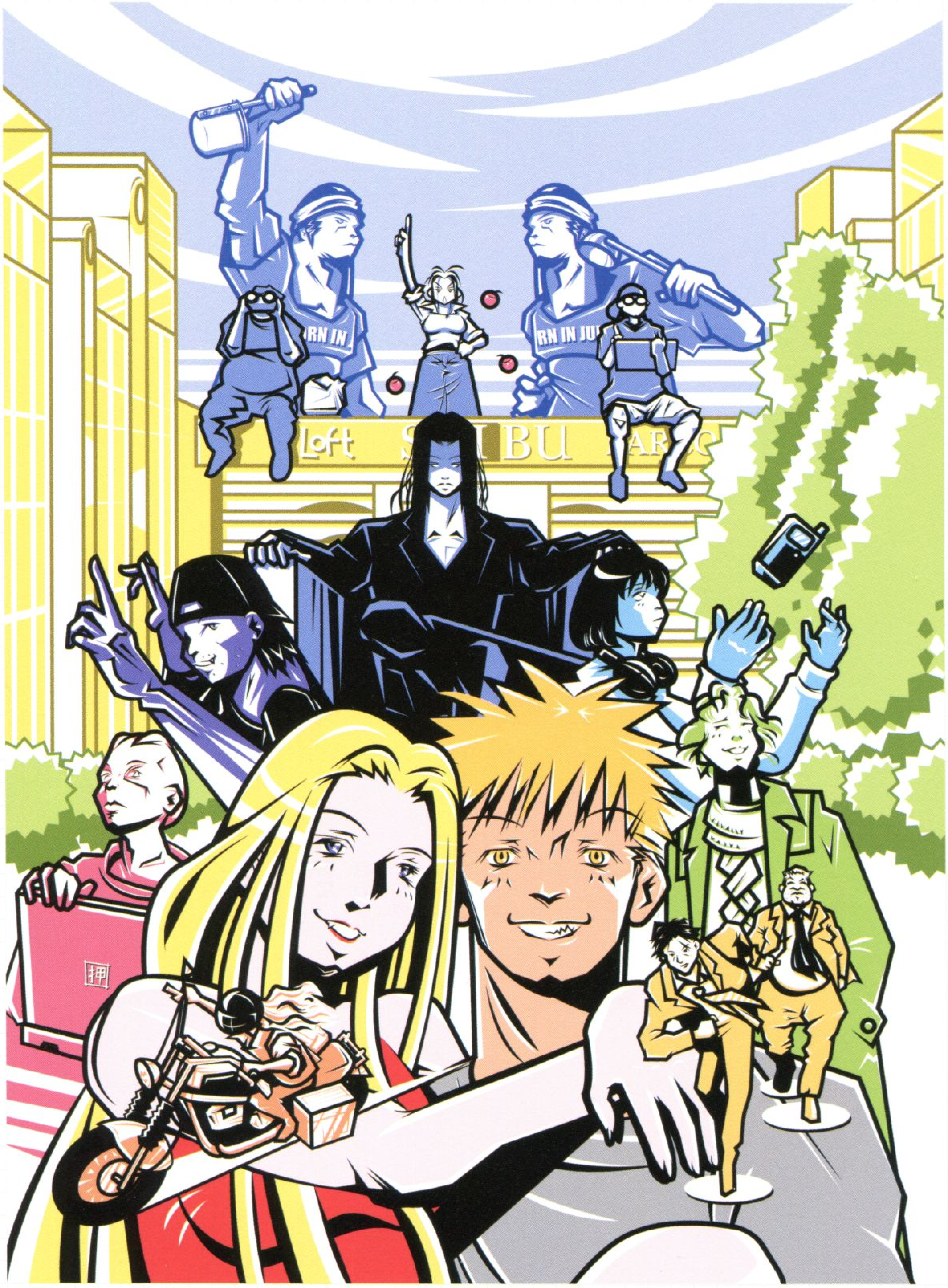
明度

色の明暗を表す。通常、白と黒の濃度の変化を使った縦のスケールで表し、グレースケールと呼ぶ。それに色合いが組み合わさって、明るい色や暗い色が表現される。

色の三属性は図のようなスケールに置き換えて図式化できる。これによって、各色の要素が、他の要素にどのように関わっているのかが把握できる。



属性を図式化したモデル。
どのスケールがどの属性に対応しているか、よく見て理解して欲しい。



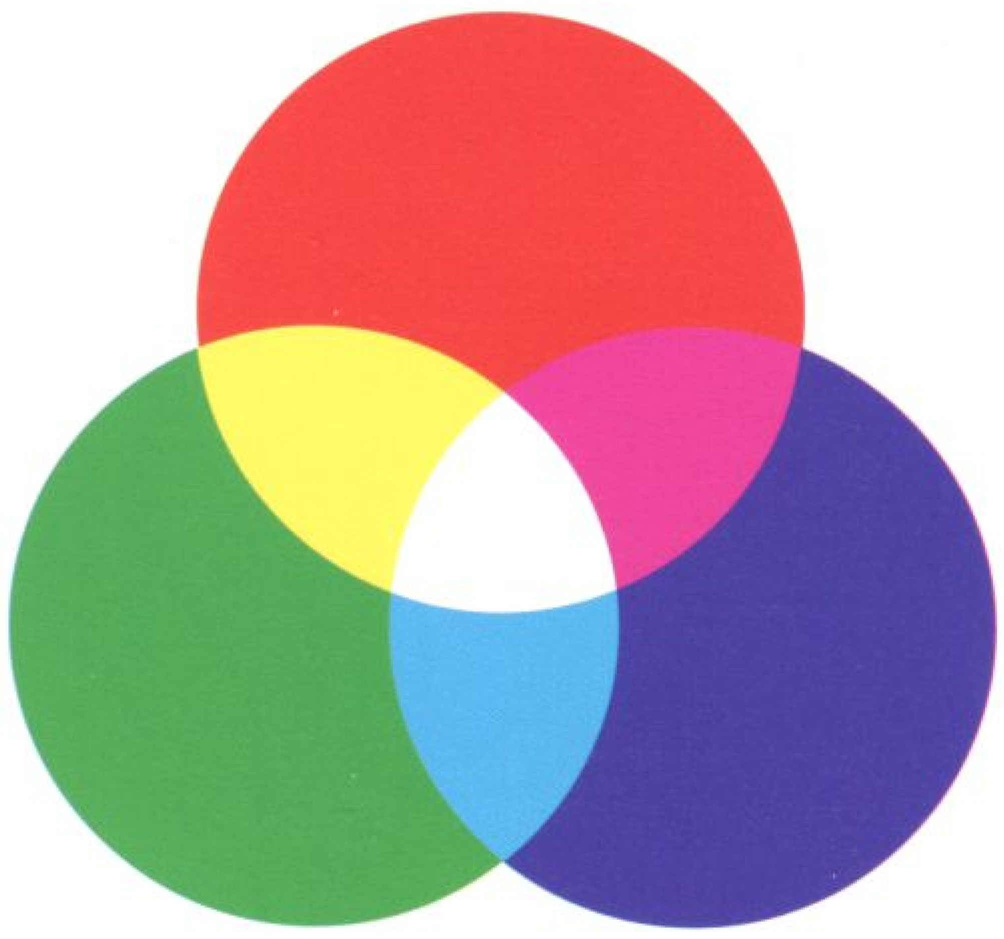
サンプル作品は多彩な色を使っているが、一定の法則によって、配色されているので、ドギツイイメージはない。彩色は単に、たくさんの色で塗っていけばよいというものではない。やみくもな配色は色の洪水や混乱を引き起こし、ときに見る者にマイナスのイメージを与えてしまう。色の基本原理を知っておけば、それだけで、多彩で美しい配色も決して難しいことではない。

RGBとCMYK

デジタルで絵を描くとき、カラーの設定の仕方において、いくつかの約束事があります。デジタルで作ったデータは、使用する媒体に応じて、データを特定の「カラーモード」に設定する必要があります。ここではCGにおいて、代表的な二つのカラーモード。「RGB」と「CMYK」について。それから、CG制作において、画像のキメ細かさに関連する「解像度」について、簡単に解説しておきます。

RGBカラー

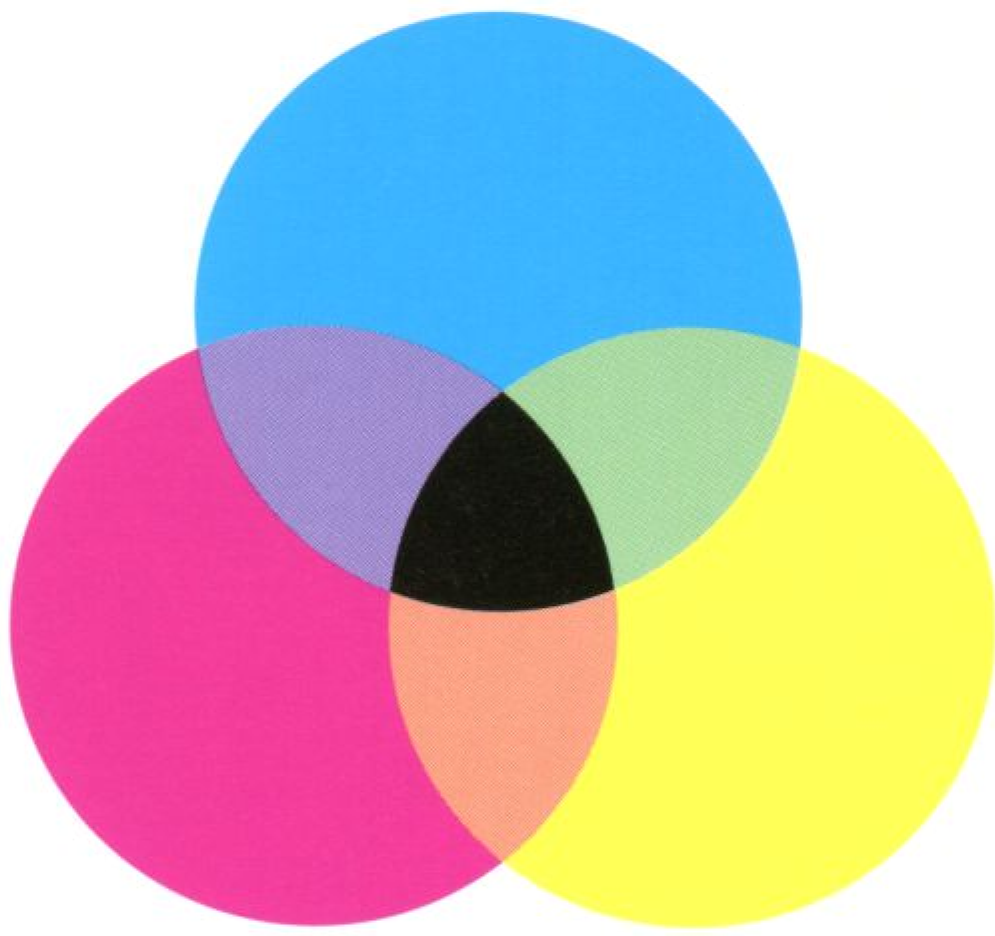
CRTに代表されるディスプレイ上で扱う画像に対して適用されるのが「RGB」と呼ばれるカラーモードだ。RGBは「光の三原色」と呼ばれる「R：レッド」「G：グリーン」「B：ブルー」の三色で構成され、光の強さや重なり方ですべての色が表現される。三色が100%の割合で重なると白になり、0%になると黒になる。



RGBカラーはレッド、ブルー、グリーンの三色の混合比ですべての色を表現する。

CMYKカラー

主に印刷（紙）媒体に適用されるのが「CMYK」と呼ばれるカラーモード。CMYKは「色の三原色」と呼ばれる「C：シアン」「M：マゼンタ」「Y：イエロー」の三色に、印刷インキの「K：ブラック」を加えた四色で全ての色を表現する。理論的には、CMYの色の割合が100%になると黒、0%だと白になるが、印刷の特性上、真黒の部分はKを使用して表現する。



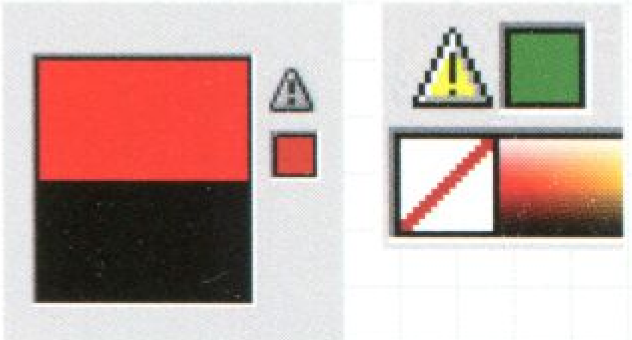
CMYKカラーはシアン、マゼンタ、イエロー、ブラックの四色の混合比ですべての色を表現する。俗に四色製版といわれる。

難しいことはさておき、WebやCD-ROM等のデジタルコンテンツ用の画像は「RGBカラー」。印刷（紙）媒体で使用する画像は「CMYKカラー」に設定すると覚えておこう。

カラーモードの注意点

ディスプレイ上で描いたRGBカラーの絵を印刷する場合、通常はCMYKカラーに変換してから印刷するが、CMYKはRGBに比べ、色の再現領域が狭いため、CMYKカラーの画像はRGBカラーの画像に比べ、ややくすんだ色味になる。ゆえに、印刷を前提とした絵を描く場合、彩色過程でCMYKを意識した色選択を心掛ける必要がある。

CGの代表的アプリケーション「Photoshop」では、色選択をする際のカラーピッカーで「!」マークが表示される色は印刷では表現できない。この辺りを色選択の参考にするとよいだろう。



カラーピッカーに警告マーク「!」が表示される色は、印刷では表現できない。
左：Photoshop　右：Illustrator

解像度

デジタルCGを拡大すると、四角い粒子の集合体であることが分かる。この粒子のことを「画素（ピクセル、またはドット）」と呼ぶ。解像度とは、画像1インチ四方あたりに画素の粒子がいくつ含まれているかを表すもの。単位はdpi（ドット・パー・インチ）。簡単に言えば、この数字が大きいほど、画像はキメ細かく、小さいと荒くなる。ただし、解像度は用途によって適正値があり、単純な数値の大小で、画像の美しさが決まる訳ではない。

カラーモードと解像度はCG制作においてはとても重要。制作過程である程度意識しておかないと、紙に印刷したときに、ギザギザの出た荒い画像になったり、色のくすんだ画像になってしまうので注意しよう。



左から72、150、300dpiの画像解像度。
数字が小さいと荒く、大きいとキメ細かくなる。通常、Web等のデジタルコンテンツ用のデータは72dpi。印刷媒体用のデータは300～350dpi程度の画像解像度があると良い。

ファイル形式

デジタルで制作された画像データには様々なファイル形式がある。別のソフトとやり取りしたり、印刷所へ入稿したりする場合等、用途に応じて、対応するファイル形式にデータを変換しておく必要がある。

PSD ： Adobe Photoshopのファイル形式
EPS ： 主に印刷用データのファイル形式
TIFF ： 本来、スキャンデータ保存用に開発されたファイル形式だが、印刷用データファイル形式として使うこともできる
PICT ： 主にMacintoshで利用されるファイル形式
BMP ： 主にWindowsで利用されるファイル形式
JPEG： 主にWebなどに使用されるファイル形式。画像を圧縮してデータ容量を軽くするが、圧縮時に画像の劣化が起るため、印刷には不向き
GIF ： 主にWebなどに使用されるファイル形式。色数がフルカラー中、256色までという制限がある。

色相

色相はイメージの色合いをコントロールします。分かりやすい表現と効果に「暖色」と「寒色」があり、赤、黄、オレンジといった色は暖色系で、暖かさや活気を与え、青、紫などの色は寒色系で、冷たさや硬さを演出する。緑や紫の一部は「中性色」といい、暖色系の色にも、寒色系の色にも馴染みやすく、美しい響きの色合いをもたらす。

色相環

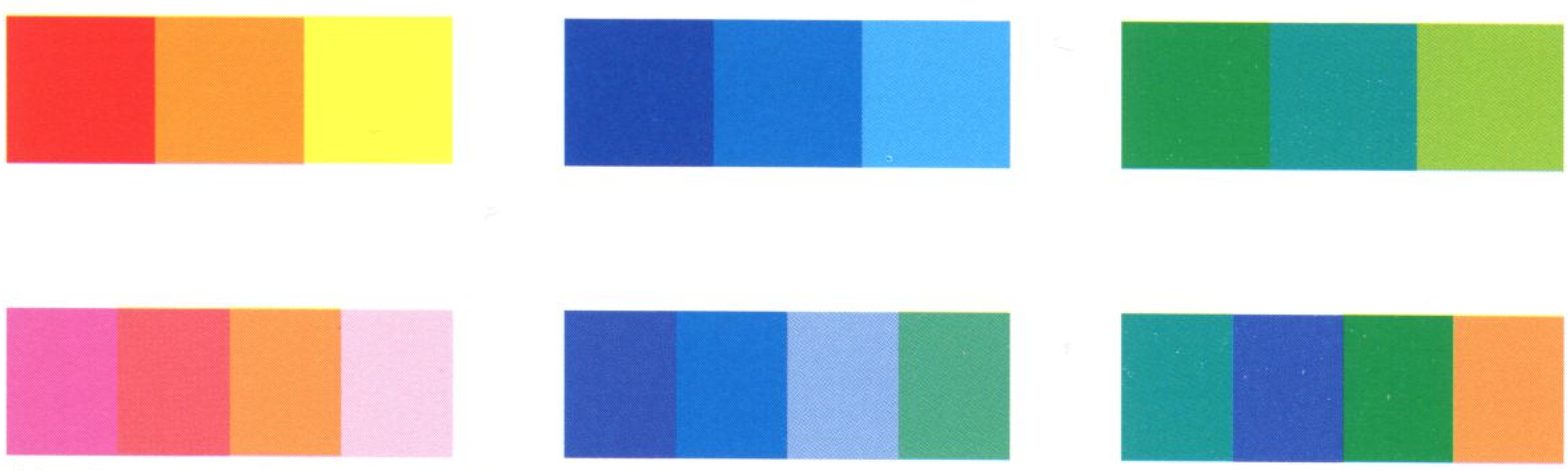
色の種類と相互関係を図式化したものが色相環だ。色相環には通常、赤、青、黄の「色の三原色」を基準とし、原色同士の中間色の「二次色」。さらに原色と二次色の中間色である「三次色」の、合計12色を環状のスケール上に配置する。色相環の対角線上に位置する色は「補色」と呼び、互いに響きあい、強い影響力を持つ色の組合せになっている。また、色相環の12色は、一般的な画材の基本色に採用されることが多く、まさしくカラーリングの基本の色である。



二次色
原色同士を掛け合わせた中間の色。橙、緑、紫の三色を指す。

三次色
二次色同士の中間色を指す。

補色
色相環の対角線上で対になる色同士を指す。互いに響きあう性質を持ち、目立たせたり、引き立たせたりする関係にある。



色相を大きく分けると、暖色・寒色・中性色の3グループに分けられる。それぞれの組み合わせを比較してみよう。

同じイラストでも、色合いの違いで、受け取る印象が全く異なる。言葉による説明がなくとも、色はそれだけで、見る人にさまざまな影響を与える。配色の妙味だ。



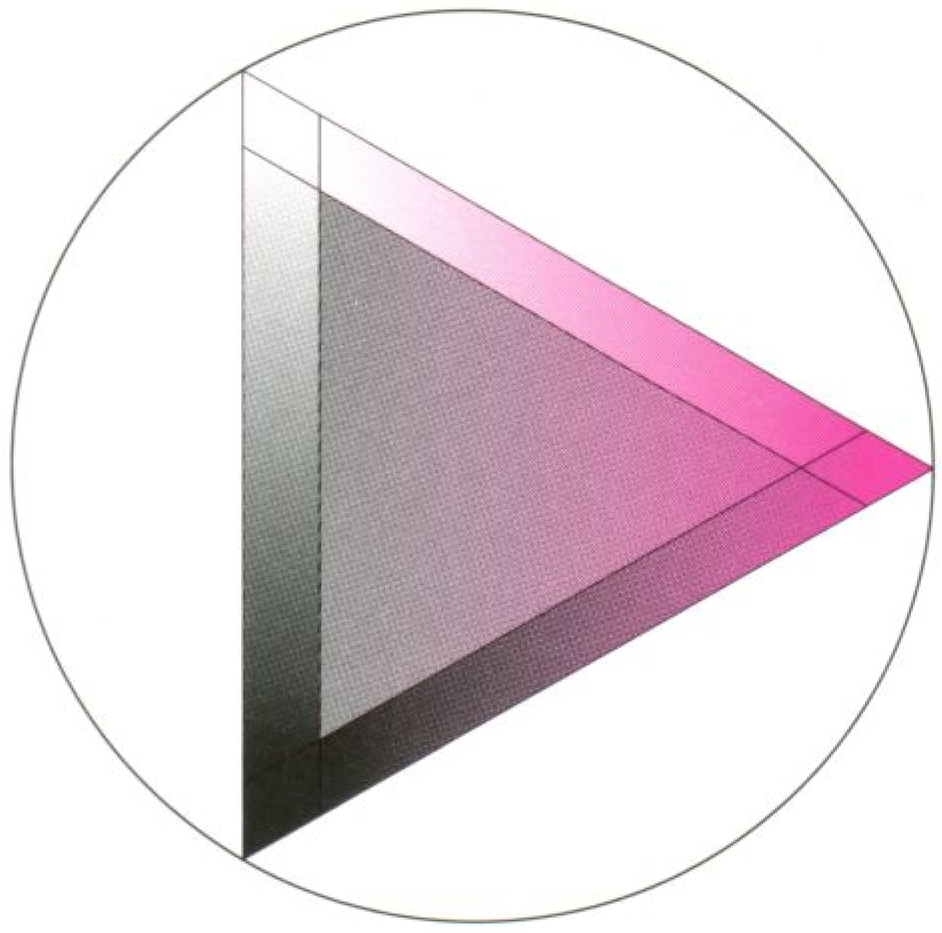


彩度

彩度は絵やイメージの鮮やかさに影響します。トーン（調子）とも呼ばれ、イメージの気分や雰囲気作りに影響します。色は彩度が高ければ、鮮やかな色に。彩度が低ければ、くすんだ色に変化します。スケールの中で同じ位置にある色同士は色相が変わっても彩度は同じであり、色として同じ調子、同じ雰囲気を持っています。

トーン図

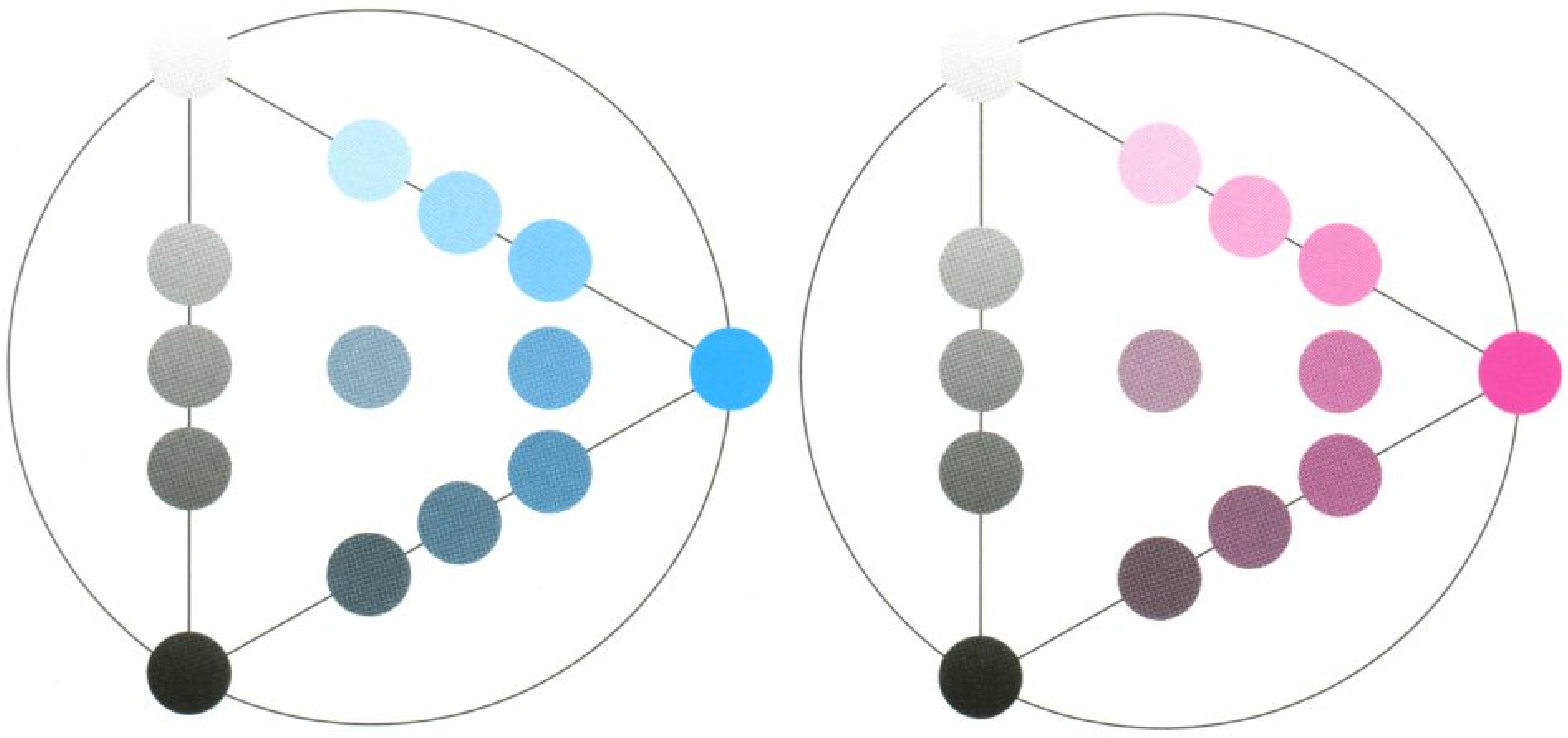
色のスケールで明度と彩度は三角形のスケールに置き換えられる。それがトーン図だ。トーンマップなどとも呼ばれ、色の調子を測るのに用いられる。よく、明度と彩度は混同されがちだが、明るい色と鮮やかな色、暗い色とくすんだ色は、全く違う。また、色相が変わっても同じ位置にある色は、すべて同じトーンを持っている。

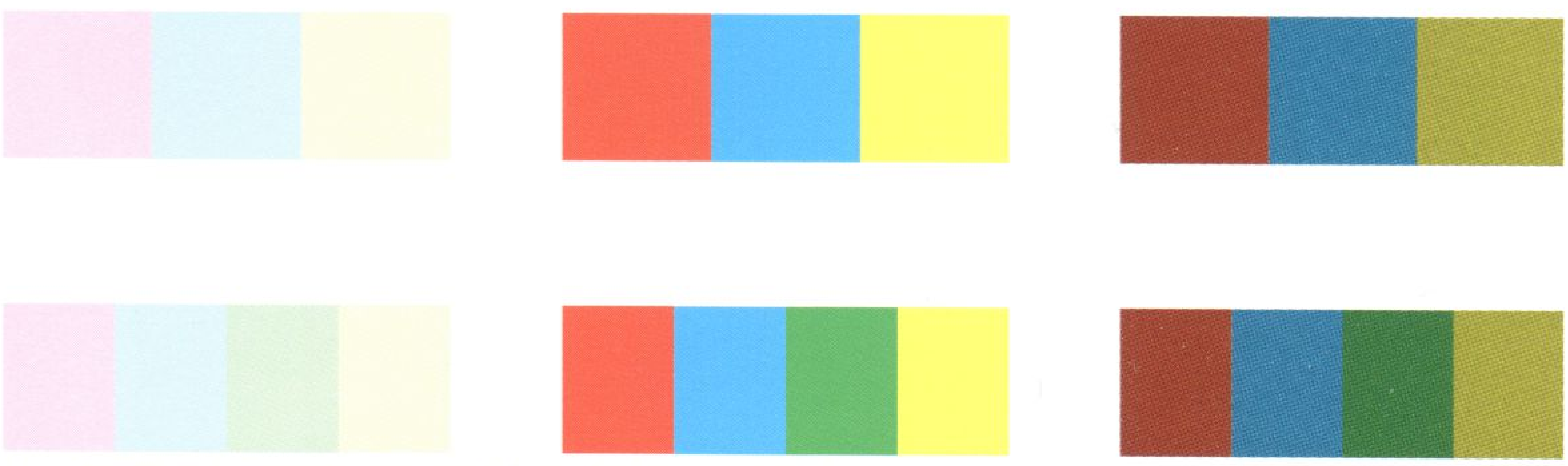


トーン図
縦のスケールは明度。横のスケールは彩度にそれぞれ対応。円は色相環を表している。

トーンの比較

赤と青のトーン図。色相は違うが、同じ位置にある色は同じトーンを持っている。色の明暗と彩度は違うという意味が分かっていただけるだろうか。





トーンの位置や差で、色は調和したり、変化したりし、配色のイメージを形作る。

明度のトーンの対比。

色相は同じでも、トーンが違えば、イラストの雰囲気も変わる。







彩度のトーンの対比。

色相は違うが、トーンが同じならば、同じ雰囲気を持ったイラストになる。







イメージに合ったトーンを選ばなければ、せっかくの作品も、気分が出ない。何をイメージして、どんな雰囲気を演出したいのか。目的に合ったトーンを選び、配色しよう。

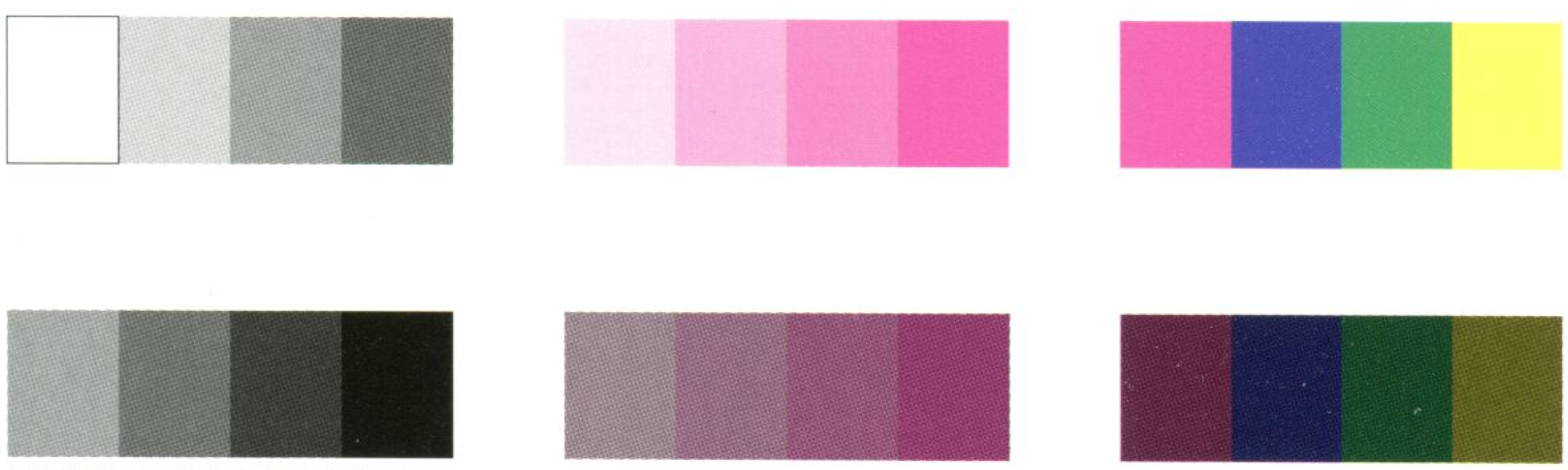
明度

明度は色の明るさを表し、通常、白（ハイライト）から黒（シャドー）への濃度のコントラスト（差異）を縦のスケールで表し、それをグレースケールといいます。明度は絵に陰影を描き出し、雰囲気作りに影響します。面白い効果の例としては、「重さの演出」があり、明るい色は軽快さ、暗い色は重厚な印象を与えます。また、明度の強弱は、差が小さいと穏やかに、差が大きいとドラマチックな印象を作り出す効果があります。

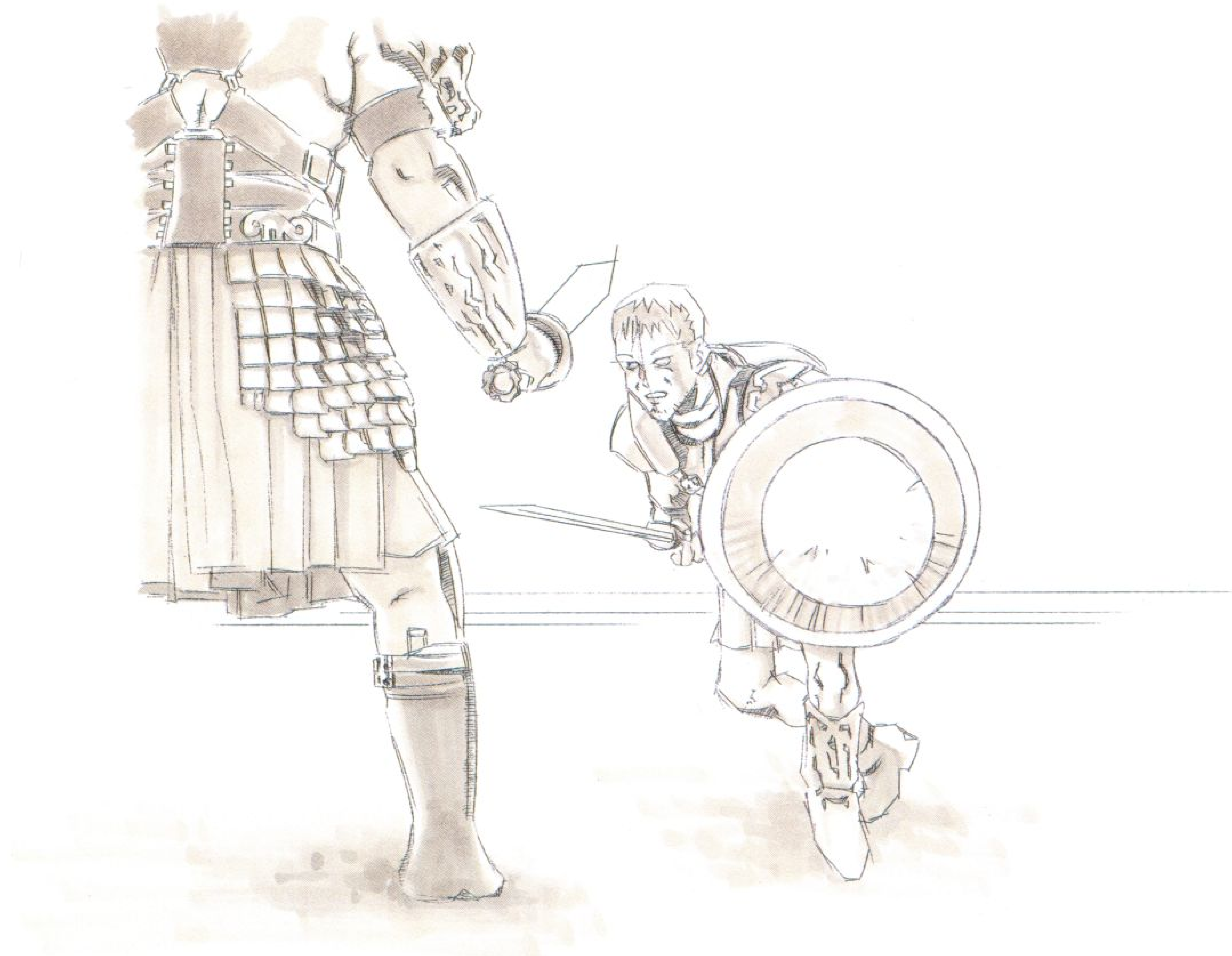
グレースケール

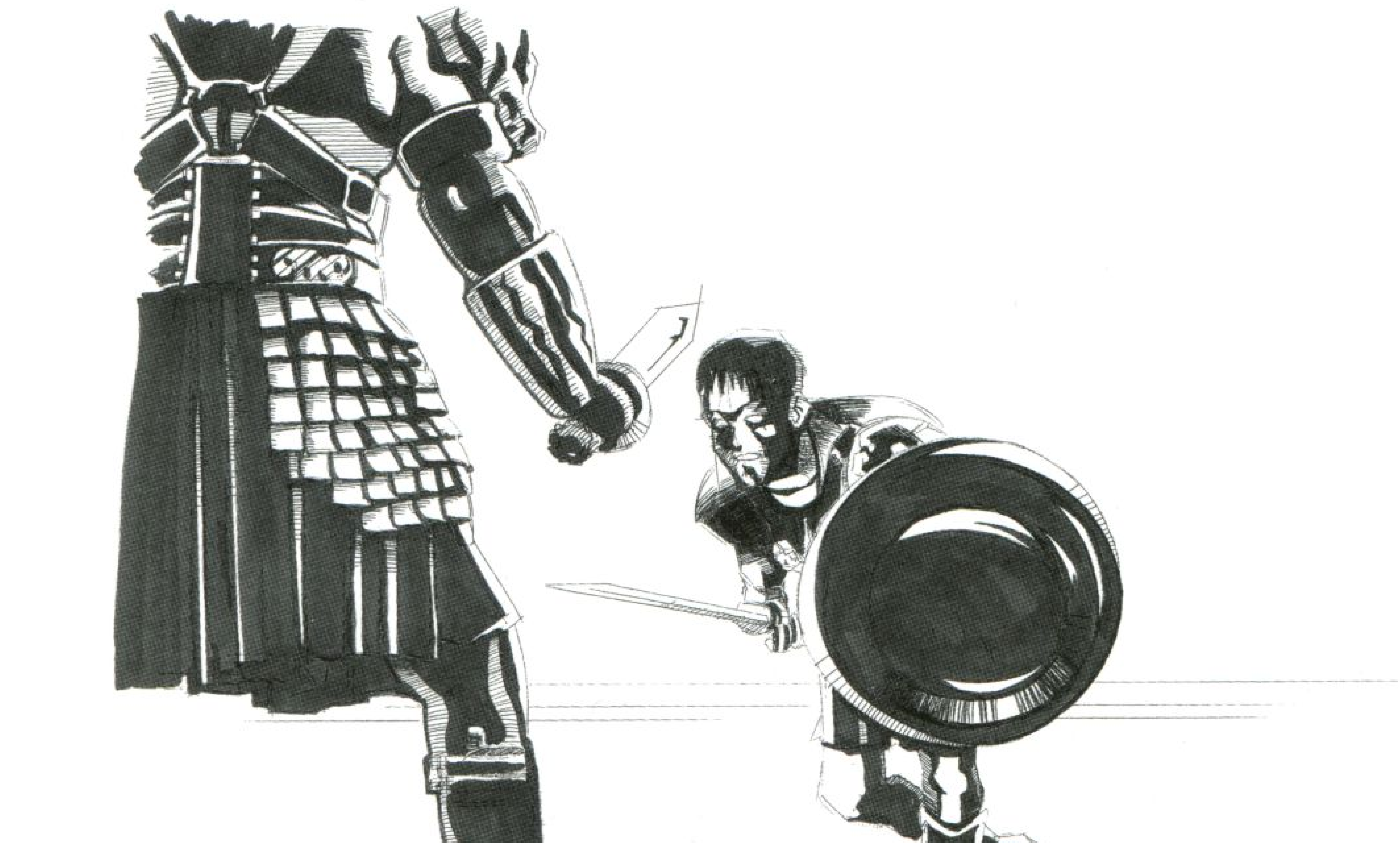
白から黒へのコントラストを表したスケール。中間色の灰色で表現されるハーフトーンが、明るさの度合いの色だ。これに色相が加わって、明るい色、暗い色が作られる。





明色は軽快さ、暗色は重厚さを演出する





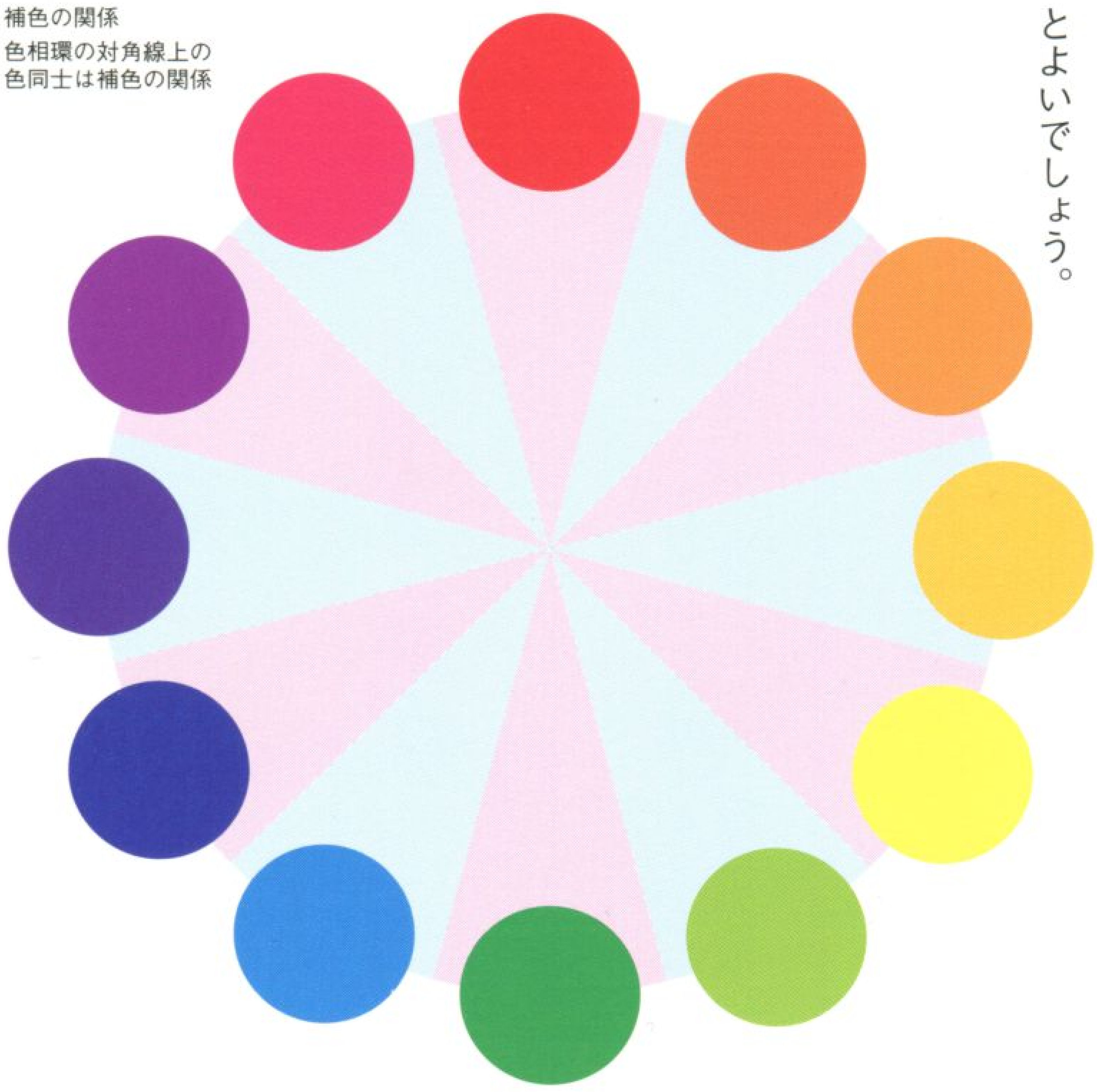
明度やトーンの強弱の差は小さければ、穏やかに。大きければドラマチックな雰囲気を演出する。純色や明暗のコントラストの使い方が非常に巧みなアメリカンコミックなどは、その好例だ。

補色

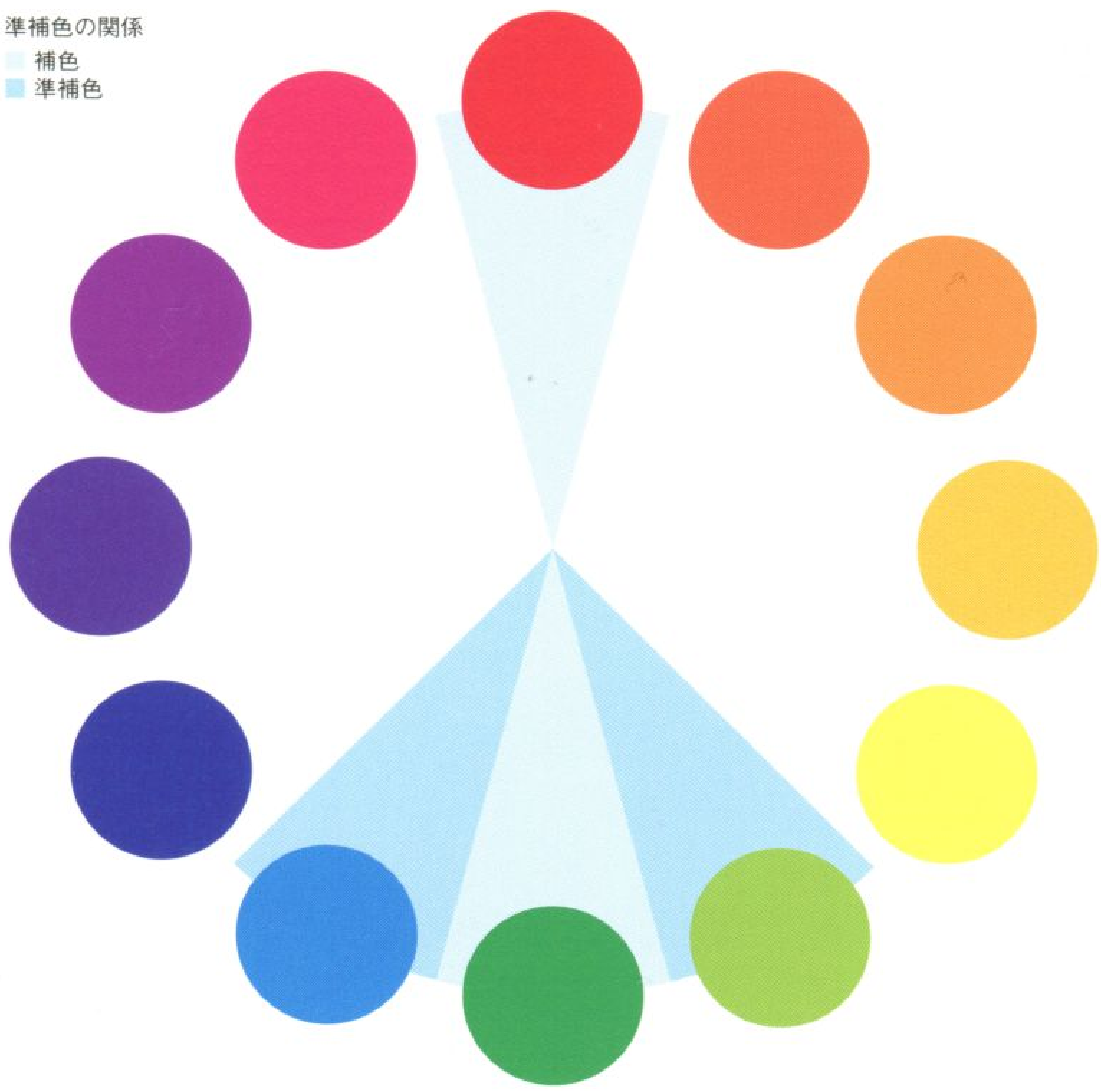
色相環の対角線上に位置する色同士を「補色」または「反対色」といいます。補色は互いの色を補い、響きあう性質を持つ、配色の基本です。色の扱いに迷ったら、まずは補色を置いてみる。そこから色のバランスを調整してみるとよいでしょう。

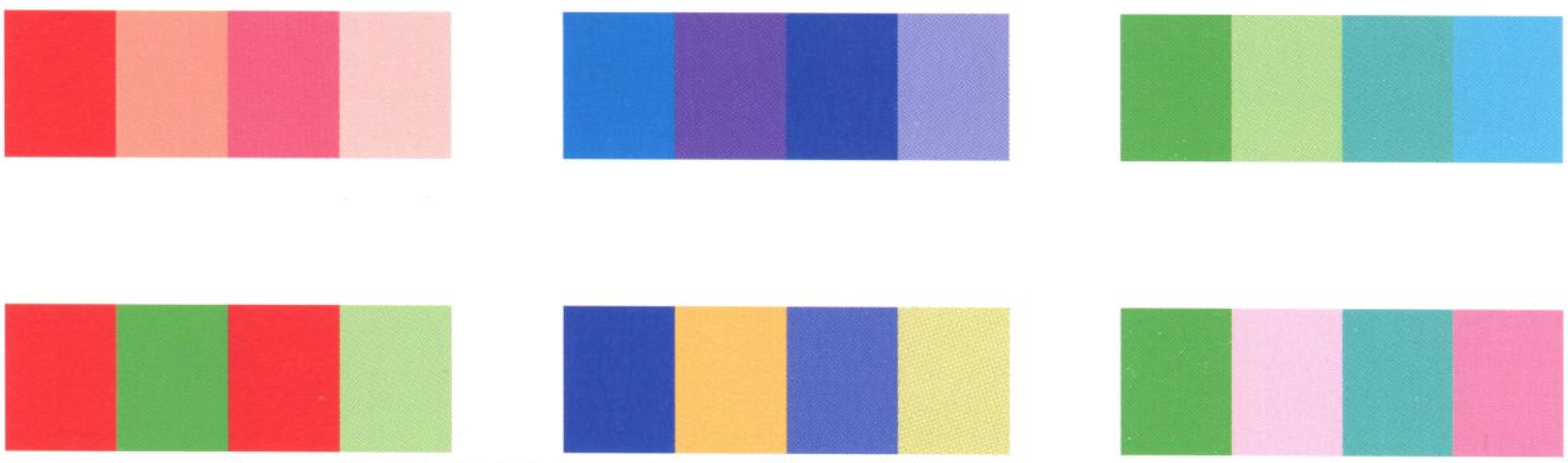
色相環の対角線上にあるの色同士が補色だ。そして、その前後をわずかにずらした位置関係にある色を「準補色」または「準反対色」という。補色はトーンによっては、強烈なインパクトを生み出す配色となることが多いが、準補色は対比効果がやや穏やかになり、周りの色と馴染みやすい。

補色の関係
色相環の対角線上の色同士は補色の関係



準補色の関係
補色
準補色





配色の中に補色を取り入れると、そこを中心にイメージ全体の色が引き締まる。準補色は補色の対比効果の強さと、類似色としての馴染みやすさの２つの効果を合わせ持つ。補色はただ漠然と配色すればよいというものではない。アクセントにする、引き締める、響かせ合うなど、イメージに合った効果的な配色を考えてみよう。

準補色



補色



補色



類似色



補色は互いの色を引き立て目立たせる。イキイキとした、印象的な配色になる。準補色は補色に比べてやや穏やかだが、全体が自然に馴染む配色になる。類似色は色相差が少ないため、インパクトは弱いが、静かで穏やかな配色になる。

リボンの赤にリースの緑。クリスマスの定番カラーは補色の好例。身の回りや自然の中にも補色はあふれている。いろいろ探してみよう。

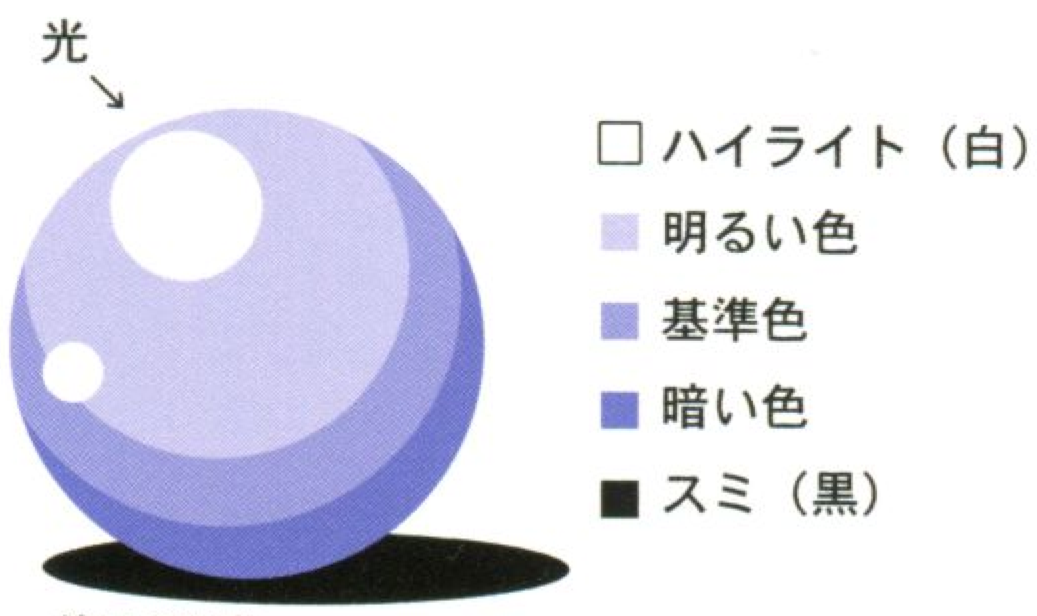
色の選択と彩色

イラストに色を塗るとき、無数にある色をやみくもに使用しても、「色の洪水や混乱」が発生し、美しい彩色はできません。そこで、数ある色のなかから、いくつかベースとなる色をセレクトして彩色するとよいでしょう。そうすることによって、無数の色の中から、自分のイメージに合った色を選び出す「選別眼」が養われます。

基本は三色と五色

ある部分の色を塗るとき、まず、メインとなるベースの色を一色選ぶ。そのベースの色に対して、前後に一色ずつ、「明るい色」と「暗い色」を選ぶ。この三色を「基本色セット」とし、さらに一番明るい色として白（ハイライト）。一番暗い色として黒（スミ）を加えた五色のパレットを使って、彩色してみることをお勧めする。





塗りの基本
メインカラー３色にハイライトとスミを合わせた５色

色の塗りかたの基本

塗りの基本を簡単に説明しておく。まず、対象となる部分にベースとなる色を塗る。その前後に「陰影を意識して」明るい色と暗い色を塗る。最後にもっとも明るい部分にハイライト（白）、もっとも暗い部分にスミ（黒）を入れて完成。ちなみに、本書で使用しているサンプルイラストの多くはこれを基本に描かれていると思ってもらって構わない。

基本色のセットを使ってイラストを描いてみる

一例として、どのような色を選び、彩色されているのか。サンプル作品を例にとり、配色を考える。これはあくまでも一例であって、絶対ではない。あくまで一つのサンプルとして、参考にしていただきたい。

セル塗り

基本色のセットとベタ塗りによる彩色。比較的簡単にキレイにぬれる。



カラーリング基本色の作例



一見、多彩な色で塗っているが、基本色は押さえている。たくさんの色を使えば彩り豊かになる訳ではない。美しい色彩は選び抜いた色の結果でもある。このサンプルはCGを使用しているが、何度もいうようにCGはしょせん、単なるツールでしかない。デジタルであろうが、アナログであろうが、基本的な考え方は全く同じである。デジタルだからキレイに描ける、アナログだから描けないなどというのは、全くもってナンセンス。基本的な個人のセンスの部分は、デジタルソフトでは補えないのだ。

この章のまとめとコラム

人間の目はおよそ1,000万色の色を判別できるといわれています。これほど多くの色を判別できるのは、生物の中では人間だけともいわれています。それゆえに人は「色を楽しむ」という術を知っています。色彩を楽しむのは人間に与えられた素晴らしい才能の一つです。

絵における色彩は、描き手の色彩感覚。色選びのセンスが問われる部分です。こうした感覚的な部分は、デジタルソフトは教えてはくれません。また、やってもくれません。ソフトで技術はゴマかせてもセンスまではゴマかせません。自分自身の「生身の感性」を磨くしかないのです。

色は、それだけで絵の印象をガラリと変える力を持っています。描くときに、たくさんのカラリーングテストをすれば、それだけ作品のバリエーションの可能性が広がります。また、あなた自身の色彩感覚のセンスも養われます。キレイな色の組み合わせ。印象的な色の組み合わせ等々…。自分なりの色の法則を身に付けて、彩り豊かな作品を仕上げられるようになりましょう。



左右のイラストは同じ色相の補色を使っているが、トーンの違いによって、全く雰囲気の違う色合いを出している。





第5章
背景と構図



映画や舞台に主役と脇役があるように、
絵にも主役と脇役があります。
普段は何かと脇役扱いしてしまい、
アバウトに済ませてしまいがちな背景ですが、
ときに背景は描き方一つで、
その絵の持つ意味をもガラリと変えてしまう力を持っています。
映画や舞台が主役だけでは成り立たないのと同じように、
絵も、
主役＝好きなものだけ描いているようでは、
いつまでたっても良い作品は描けません。
背景の大切さを理解して、
より深みのある作品が描けるようになりましょう。

背景の重要性

人物は描けるけど、背景が全く描けない。こういう人は大変多いです。ときにメインのモチーフ以上に、ち密な描写を求められる背景は、ついつい省略してしまいがちですが、背景は風景や世界観、情景といった、イラストレーションのバックボーンを表現するためには欠かせない要素です。いきなりいろいろなものを描くのではなく、簡単なものでよいので、少しずつ描いていきましょう。



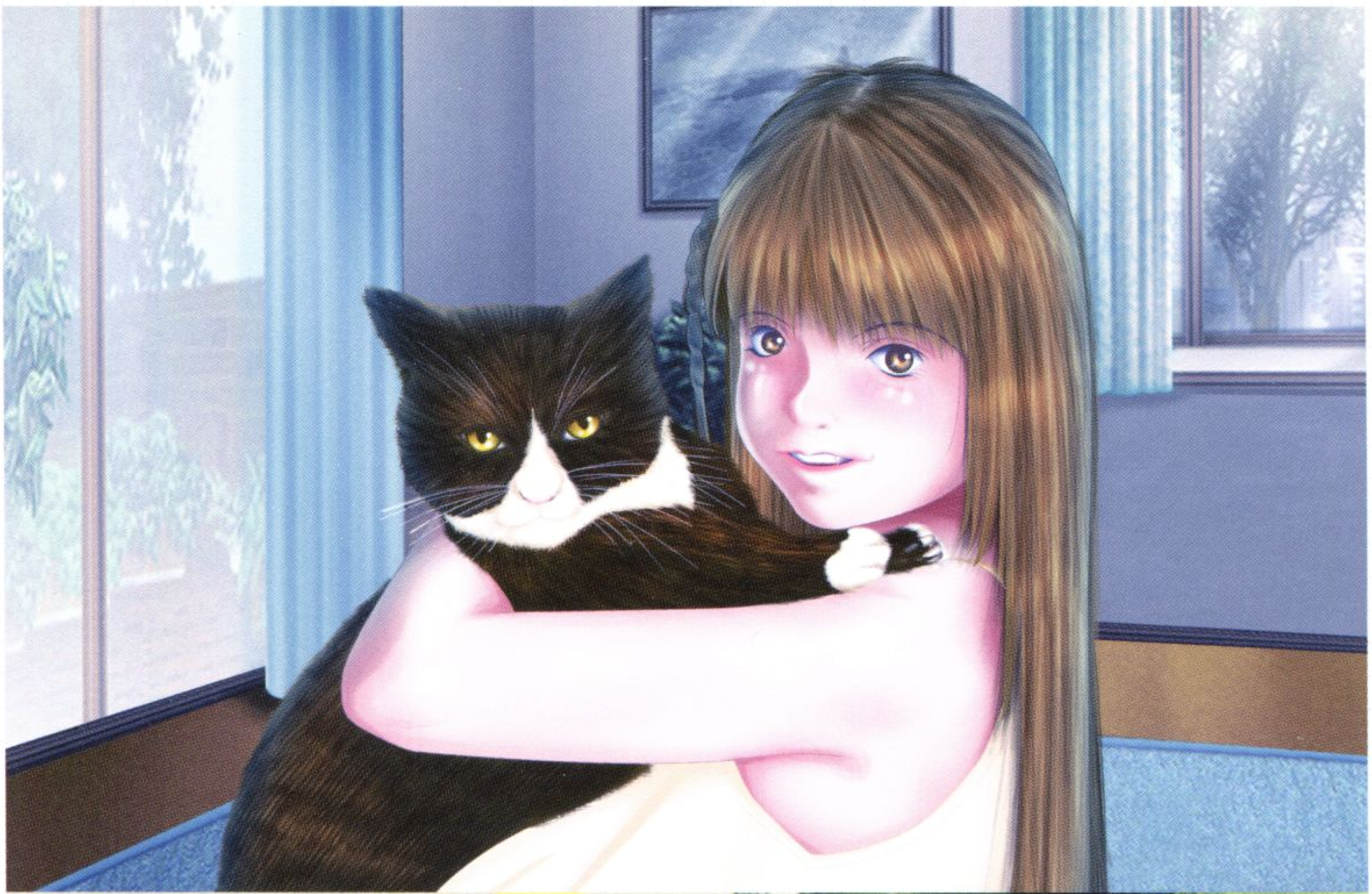


デジタルCGにありがちな悪いパターン例

単なる写真合成や、メインモチーフを拡大縮小した安易なコピーペースト。ただのグラデーションやフィルターのかけまくり等々…。それはそれで面白いともいえるのだが、デジタルソフトばかりに依存していると、自分で「描く」ということができなくなってしまい、その結果、こんな安っぽく、くだらない「加工」しかできなくなってしまう。こういう安直な行為は、絵を描くとはいわない。ソフトの「操作」というのだ。初めはこれでも構わないが、少なくともプロを目指そうという人ならば、早々に「卒業」して欲しいものである。



初めからシッカリした背景が描ける人など、そうはいない。簡単なものからで構わないので、自分の力で描くというプロセスを身につけて欲しい。それが、自分の描いた絵に、自分にしか表現できない世界観を生み出すのだ。



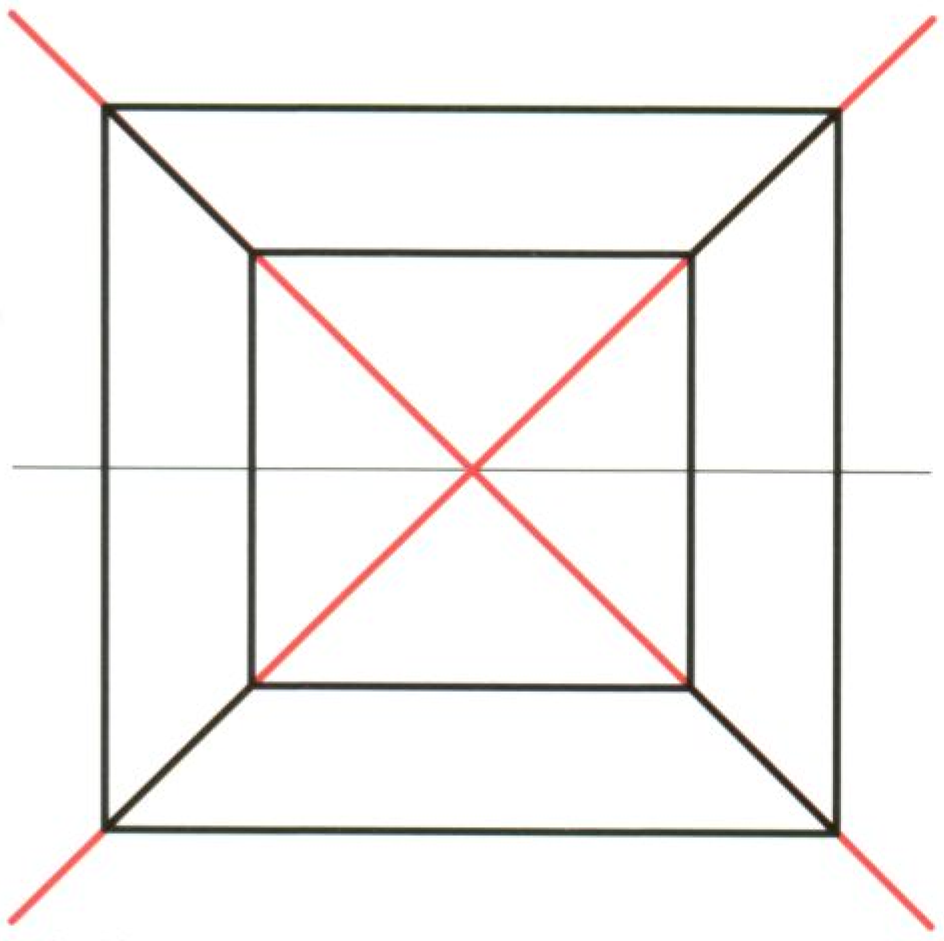


同じ人物の絵であっても、背景一つでそのシチュエーションは、全く変わってしまう。背景はその絵の表現する意味そのものを変えてしまう力を持つ。好きなものばかり描いていないで、積極的に取り組んで欲しい。空に太陽があるのか月があるのか。たったそれだけでも、「昼と夜」の描き分けになり、絵のシチュエーションは、全く変わってしまう。イラストレーションにおける背景とは、とても重要な要素なのだ。

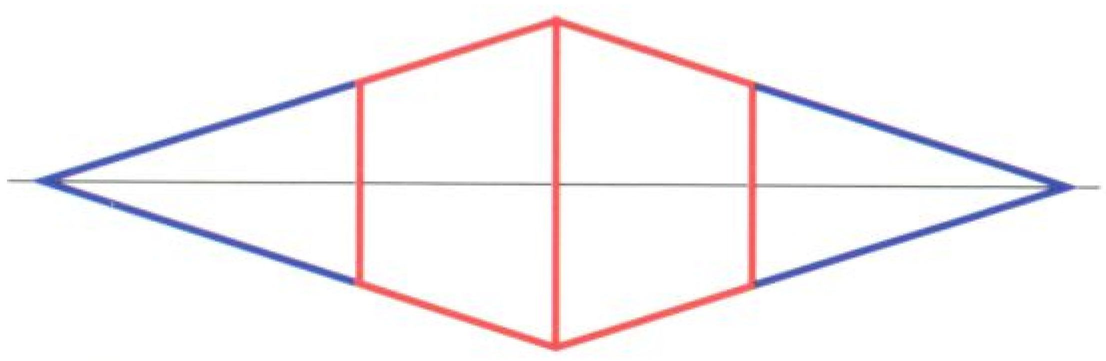
透視図的遠近法

背景を描く方法として、よく登場するのが、透視図的遠近法（透視図法）と空気遠近法との二つです。初めに透視図法の説明をします。地面に立って、街並を見てみると、建物の屋根や壁の頂点がある点に向かって集束しているのが分かります。この点を「消失点」といいます。消失点は目線（目の高さ）であり、水平線です。さらに左右に目をやると建物の頂点がまた、別の消失点に向かって集束しています。このように、対象となるもののポイントを、消失点に集束させて描くのが透視図法です。透視図法はもののパースや歪みを補正するのに有効な作画方法です。

透視図法の基本は「一点透視図法」と呼ばれるもので、その名の通り、消失点が一つだけの図法だ。物は見ている位置からの距離によって大きさが変化する。近くのものは大きく、遠くにあるものは小さく。そして無限に遠いものは一点になるという考え方だ。消失点は上下左右に移動することにより、目線（見ている位置）を変えることができる。それによって、オブジェの見え方が立体的に変化する。

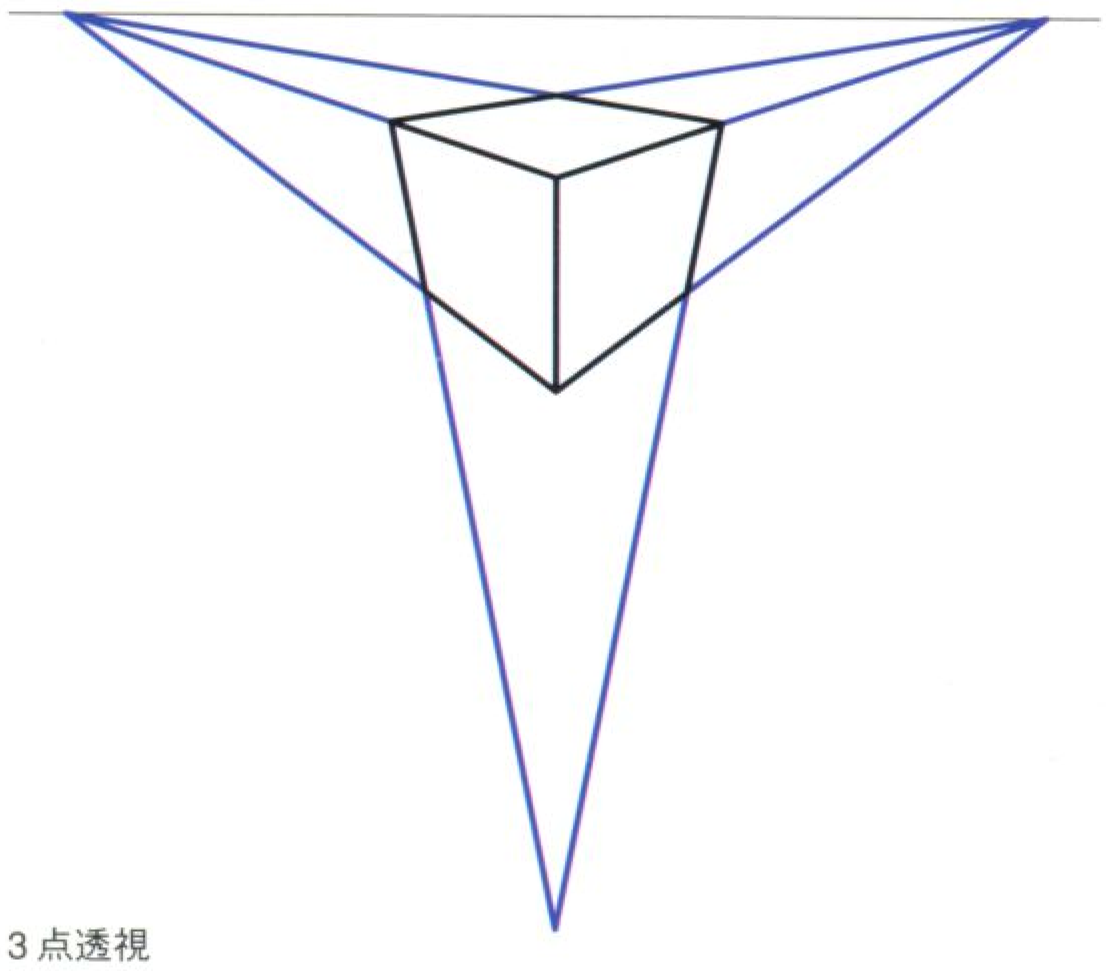

1点透視

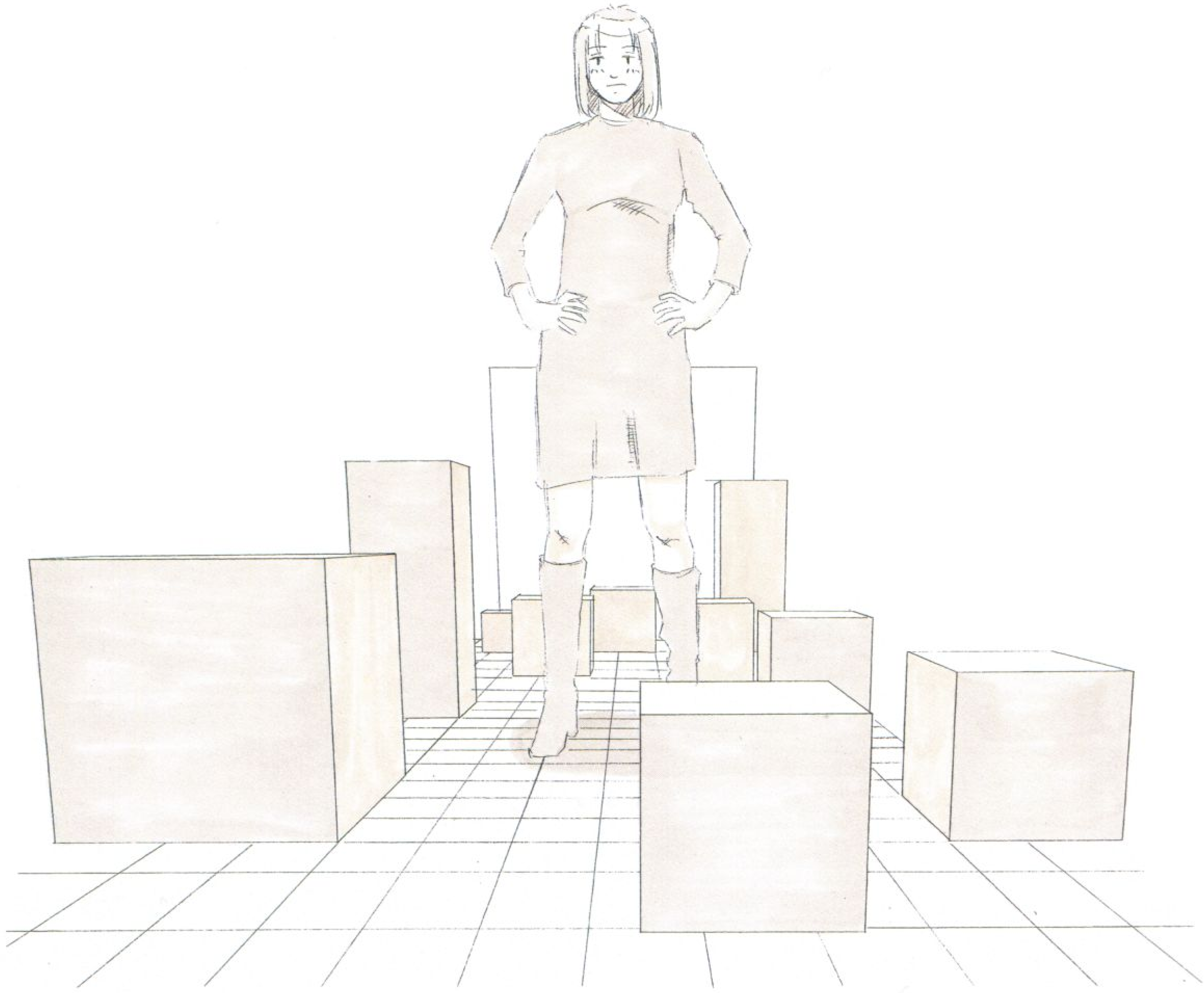
左右に消失点を持った「二点透視図法」。両方の消失点の高さは必ず同じ水平線上にあり、目線を移動させることによって、オブジェの形の変化を見れる。ただし、フカン（上から見下ろす）やアオリ（下から見上げる）の場合には二点透視図法では消失点が足りなくなり、オブジェのパースが歪んでしまう。それを補うためには消失点をもう一つ追加した「三点透視図法」を用いる。通常、絵を描いたり、スケッチをする場合、この三点透視図法の考え方を理解しておけば大丈夫だ。


2点透視

透視図法のウソ

透視図法の目的は、平面（二次元）から立体（三次元）を理解することにあるが、もともと次元の異なるものを一緒にしようとしても、物理的に不可能で、根本的に無理がある。透視図法に描かれた世界はウソではないが、本当でもない。あくまで、考え方として、頭の中に入れておこう。


3点透視

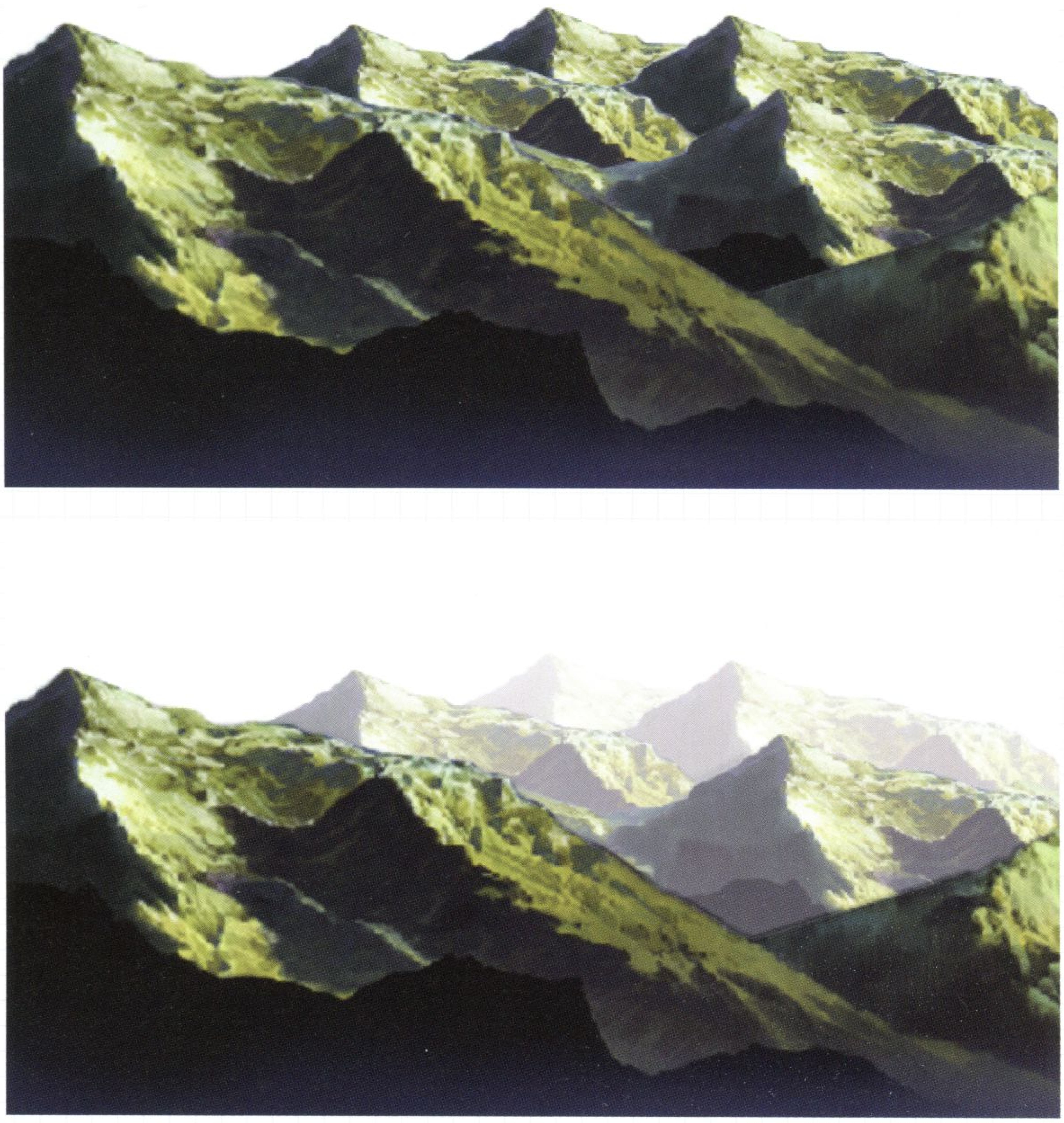


人物の後ろに水平線を一本引くだけでも「地面」という背景になる。サンプルは透視図法を使って、箱を描いただけだが、たったこれだけでも、奥行きや空間が描ける。ちなみに透視図法における消失点は、常に絵を描くキャンバスの上に存在するとは限らない。ときには消失点は画面の外にある場合もあると意識しよう。

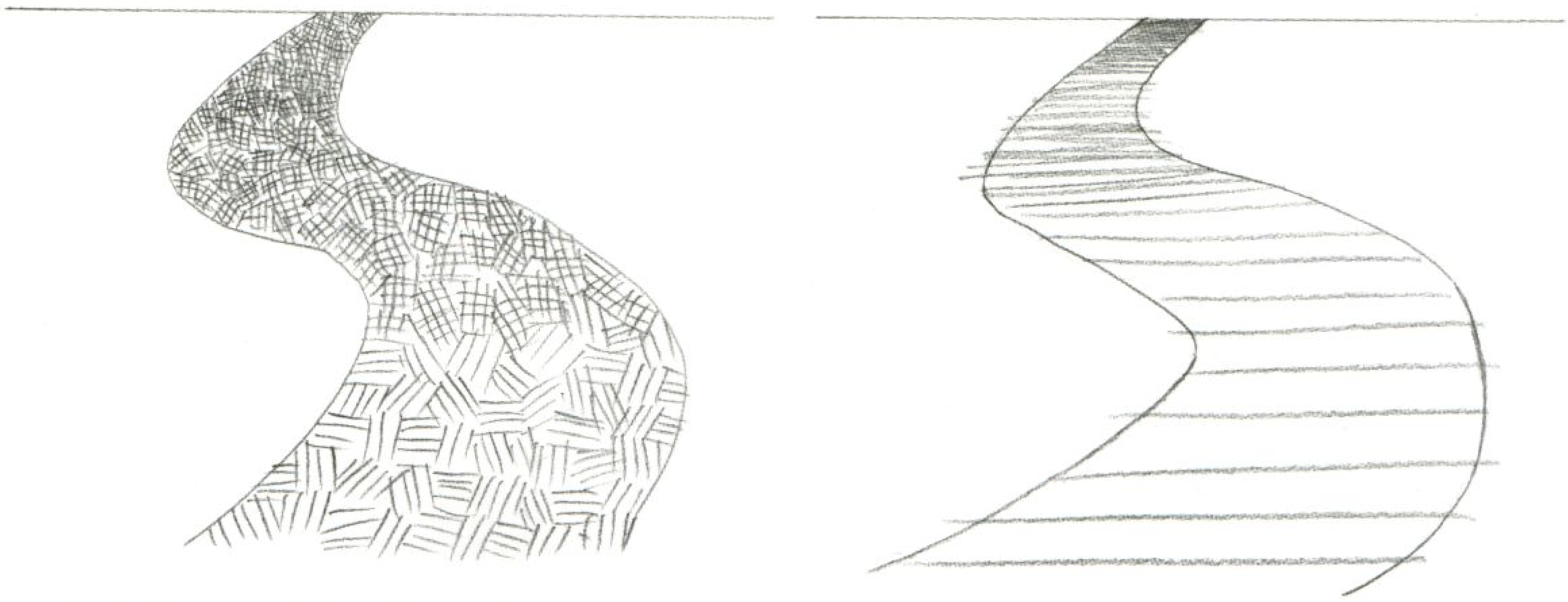
空気遠近法による トーンの コントラスト

背景や空間のトーンというのは色味だけではなく、空気や大気の層によっても変化します。外の景色を見たときに、近くの景色はハッキリ見えて、遠くのは景色はぼやけて見える。これが「空気遠近」と呼ばれる効果です。その原理は、遠く離れた距離にあるオブジェとの間に、空気の層があり、その光学的作用で、実際のオブジェの色や、ディテールの見え方に影響を与えているのです。目に見えない空気が目に見える瞬間ともいえるでしょう。

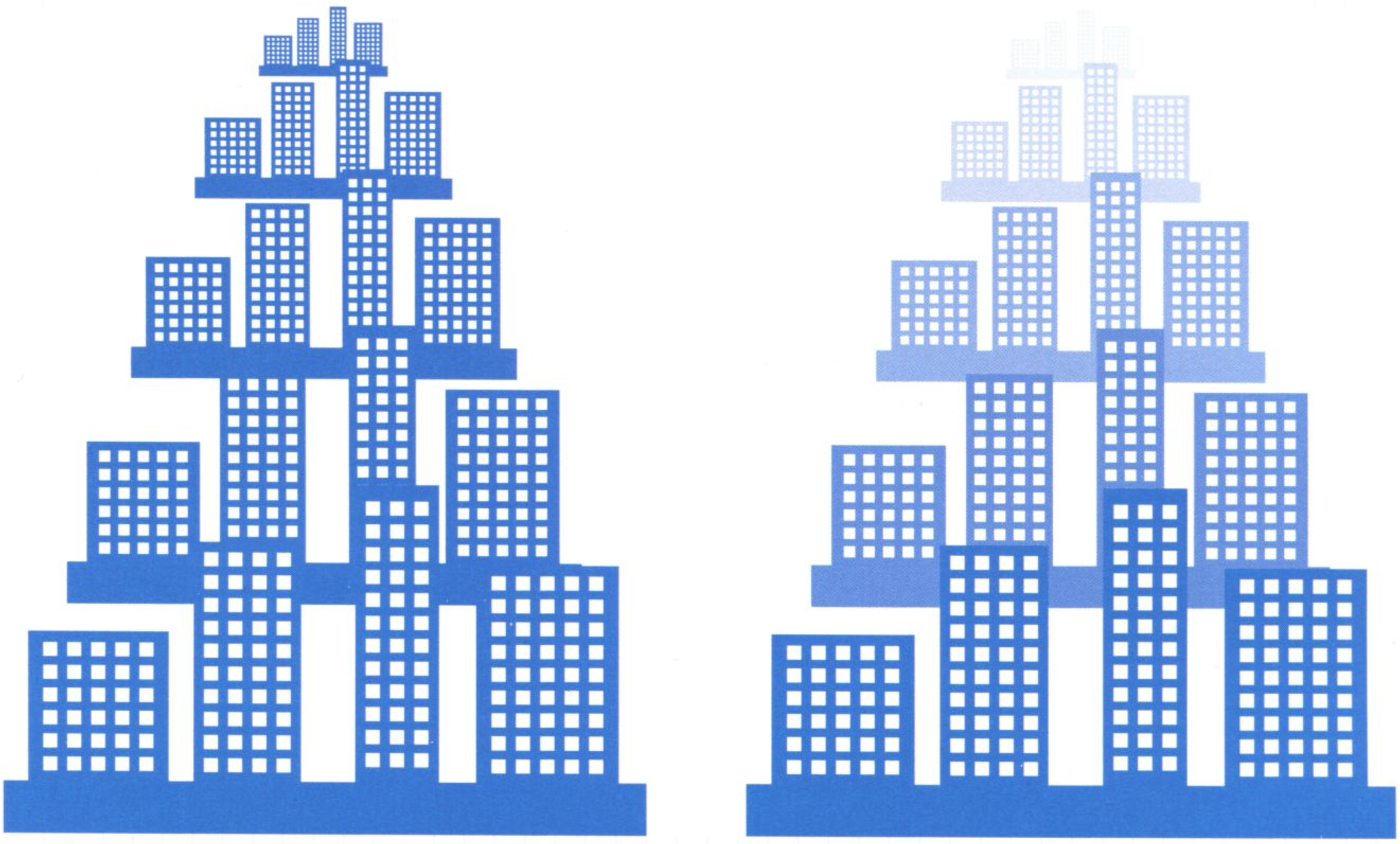
空気遠近法は、色、調子、明暗などで空間を描きます。陰影はもちろん、オブジェの色実やトーンを調整し、それをうまく表現することによって、絵に奥行き感や空気感を与えます。



山並を空気遠近を施して表現したものと、そうでないものの対比。単純に色のトーンを薄めているにすぎないのだが、その空間表現には大きな差があるのが分るだろう。



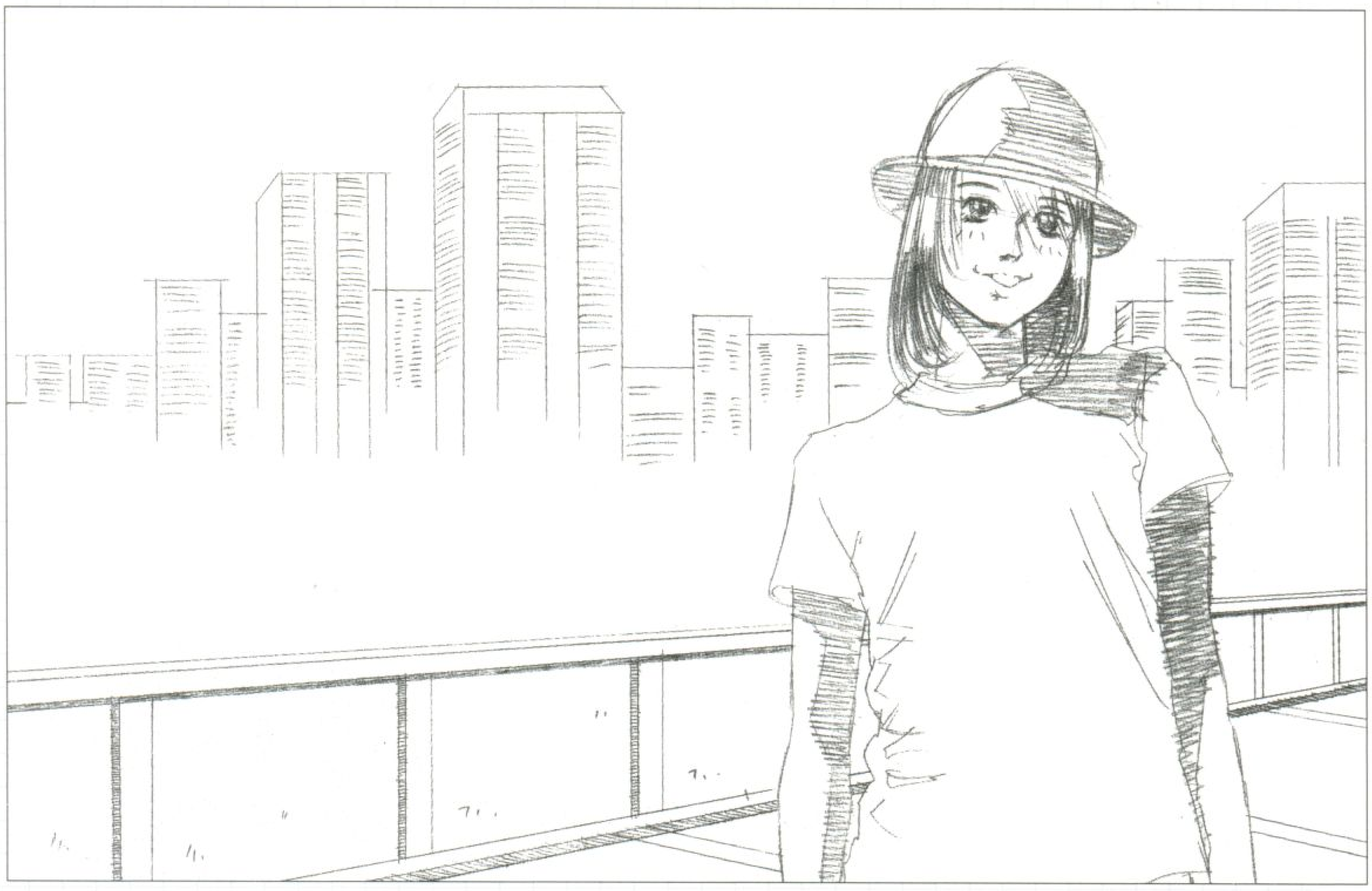
鉛筆を使った、空気遠近の練習。
一番手前の近い部分から、一番遠くの部分まで、徐々にハッチングを変えて描いてみる。
あるいは鉛筆の塗りの密度を変えてみて、遠近感が出るように描いてみる。

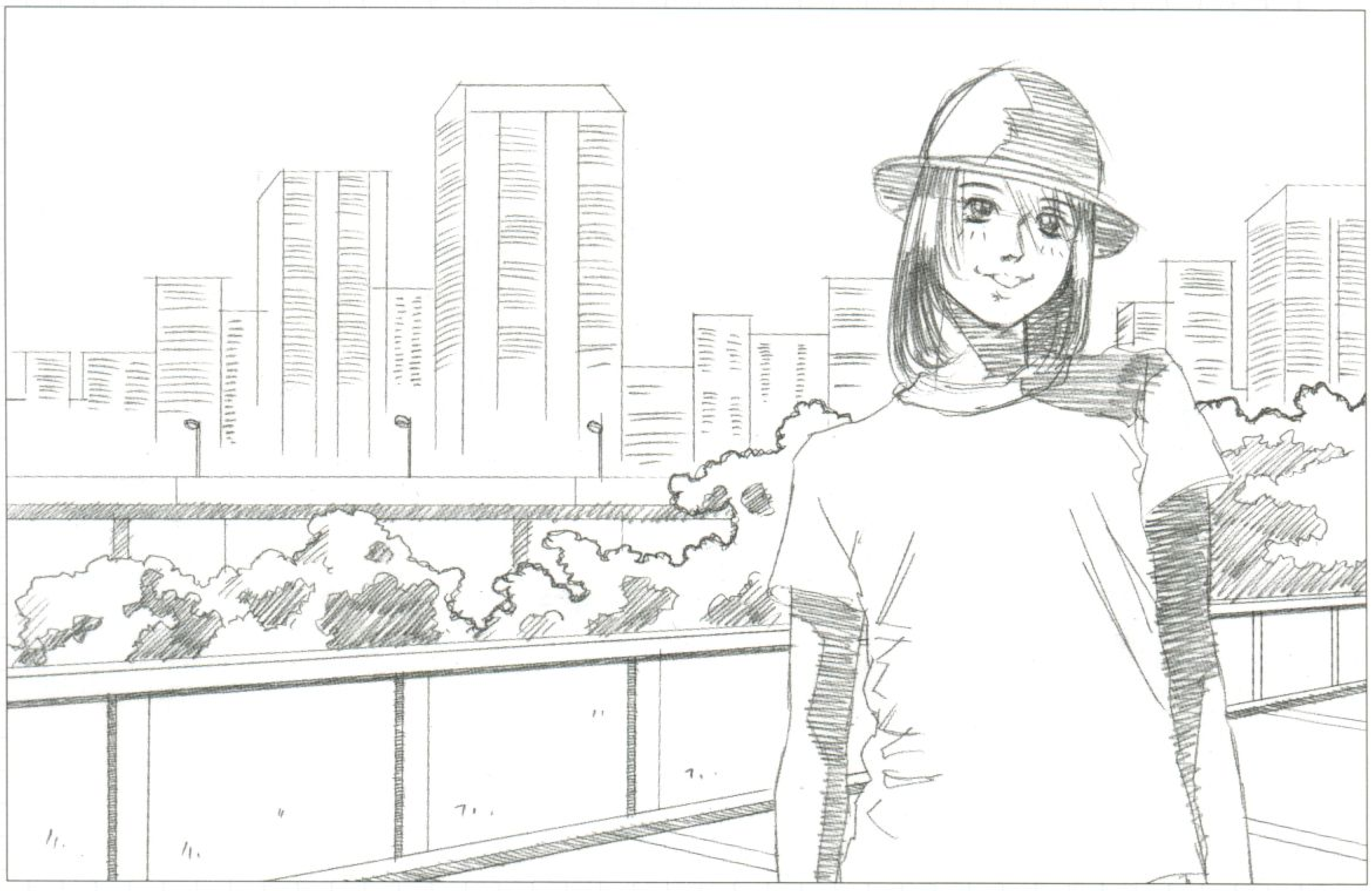


分かりやすい空気遠近の作例
単純なオブジェクトだが、大きさの変化だけではなく、色味による変化が、目に見えない空気感を生み出している。これだけで、絵にグっと奥行き感が出てくる。

近景・中景・遠景

背景の描き方の古典的な演出の一つに近景・中景・遠景を描くというのがあります。ここで、とくに重要視したいのが「中景」です。背景描写が苦手な人は、背景を描くとき、近景だけ、あるいは近景と遠景という形になりがちですが、近景と遠景の間に中景を入れるだけで、絵にグッと厚みが出て、奥行き感が出てきます。





絵はちょっとしたアイディアしだいで、イメージが大きく変わる。中景一つで、絵の奥行き感、空間といった、見栄えが大きく変わるのが認識できるだろう。





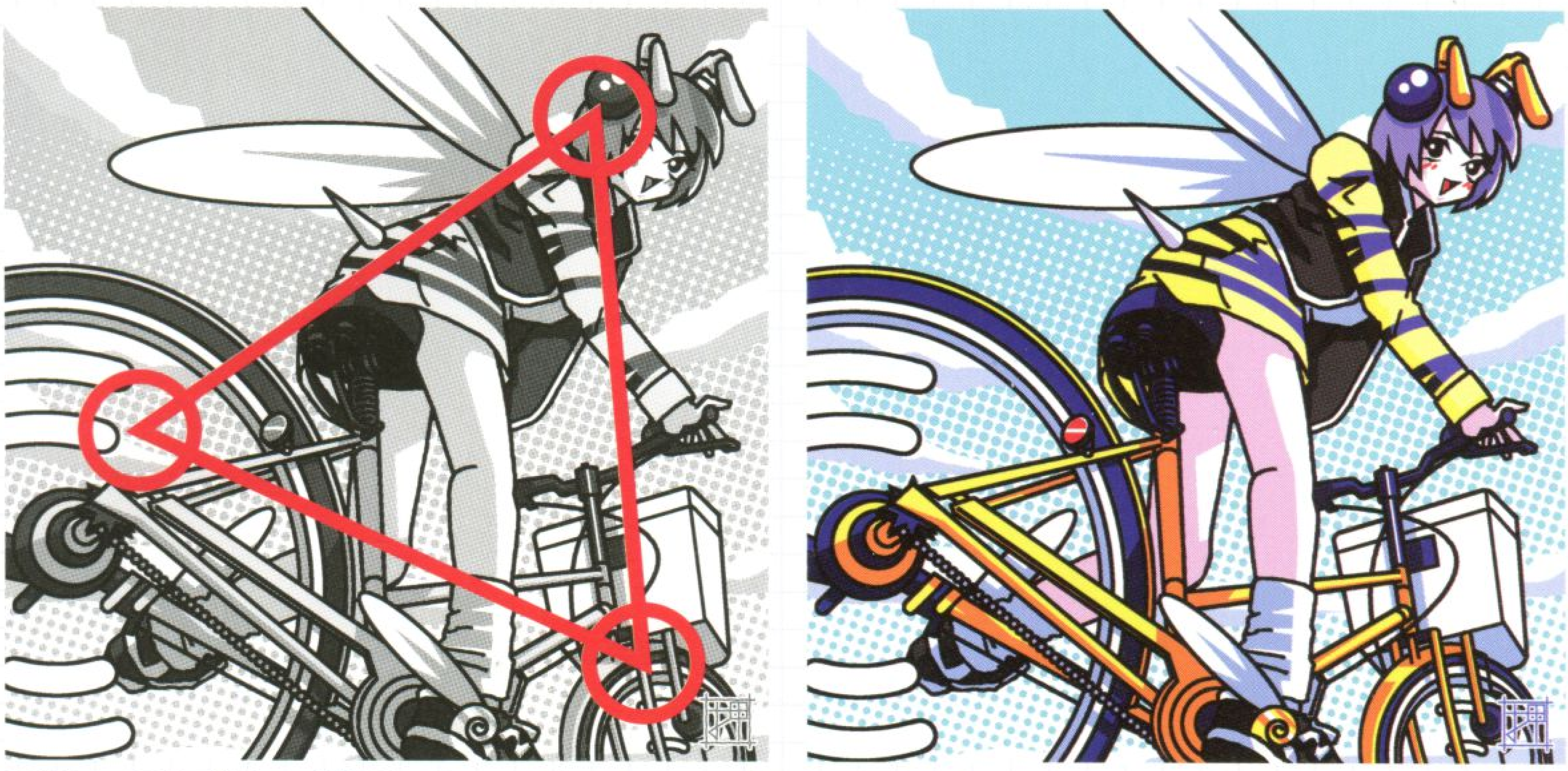
中景を入れると、段階的な奥行き感が出て、絵がしまる。中景の存在感は、デフォルメされた絵にも効果的だ。

構図

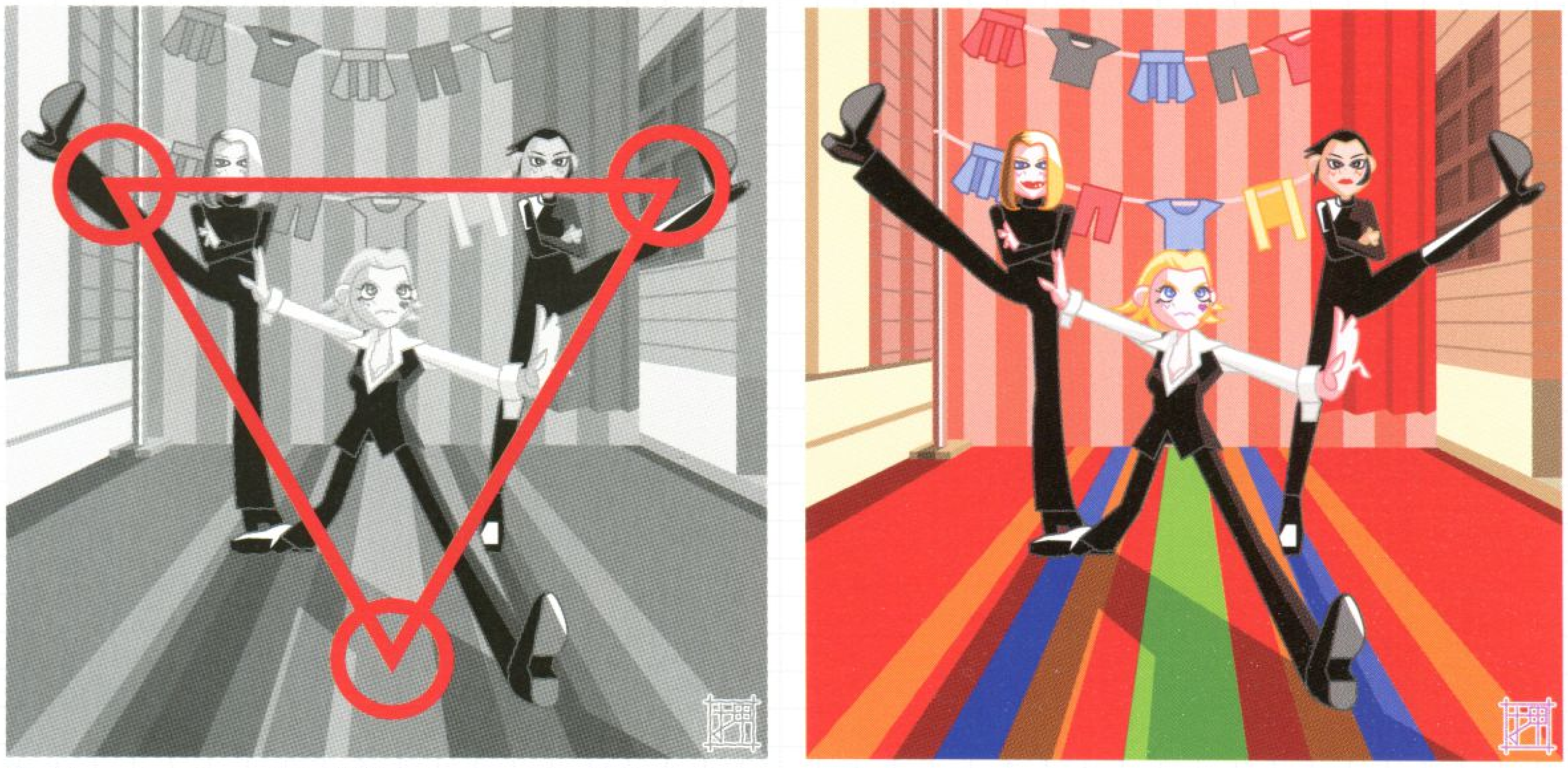
絵の善し悪しは構図で決まります。構図とは、絵の構成要素を画面内のどこに、どのように配置するかということです。同じモチーフを描いても、構図が変わればイメージも変わります。構図は描く人の個々のセンスが問われる部分でもあり、描き上げた絵の仕上がりに大変大きな影響を与えます。ここでは代表的な構図の法則を、いくつかを紹介します。

三角形の構図

メインになるもの、あるいはポイントとなるものを三角形に配置する、というのは、構図の王道だ。三角形の構図は安定感や緊張感を出すのに適していて、比較的扱いやすく、それでいて演出効果は高い。絵を描く初心者には非常に推薦できる構図である。



正位置の三角形の構図は、全体的なまとまりのバランスがよく、絵に安定感や安心感がでる。反対に逆三角形の構図は、不安定感があり、絵に緊張感や動きが生まれる。



構図は一つのモチーフだけで構成するのではなく、複数の要素やポイントをうまく配置して構成するのもテクニックの一つだ。

立ち位置

メインになるものを画面のどこに配置するか。絵の主役の「立ち位置」も絵のイメージを左右する、大切な要素だ。



メインを画面の中心に持ってくると、安定感や量感が生まれる。反面、動きがなくなると言うデメリットもある。



メインを左右のどちらかに配置する場合は、右側は主役で左側は脇役といわれる。多くの人は無意識に右側を注意する傾向があり、重要なものを右側に配置すると、それだけで注目度が上がるのだ。



メインを左側に持ってくる場合は、その他の構成要素との調和が生まれ、画面にやや穏やかな印象が生まれる。

この章のまとめとコラム

背景は絵の「状況」を説明してくれる大切な構成要素の一つです。海、山、街などの環境の状況。朝昼晩の時間の状況。晴れのち曇り、天気の状況。春夏秋冬、季節の状況。室外、室内。夢と現実。現在、過去、未来等々…。イラストレーションにおいては、こうした様々な絵の状況を背景によって描き出すことが可能です。

人間を描くのは得意ですが、背景が苦手という人は多いです。せっかく素敵なキャラクターを描いても、背景が真っ白では、絵としては寂しいかぎりです。背景を付けてあげれば、それだけ絵に深みや世界観の広がりを与えます。仰々しく描き込む必要はありません。水平線を一本引くだけで地面はできるし、花一輪描くだけでも、その絵の印象は変わります。初めは好きなものを描いていくことから始めて、少しずつプラスアルファの要素を追加していく。そんな感覚で背景の描き込みにトライしてみてください。







第6章
いろいろな方のイラストレーション作品

絵の上達の一つにたくさんの人の作品を見る、
というのがあります。
人それぞれの作風があるように、
絵を描く人の数だけ、
様々な表現スタイルがあります。
それらを目で見ることは、
それだけで大変勉強になり、
また自分の作品にも影響を与えます。
よいと思った部分はどんどん自分の作品にも取り入れて行きましょう。
また、
反対に自分の作品を人に見てもらうのも上達に効果的です。
人の目を意識することによって、
作品制作に対する意識が変わります。
この章では、
いろいろな方のイラストレーション作品を掲載しています。



「ダブルフリル」



「white flowers」



「snow white」



「おすまし」

まつもとめいこ

絵を描くにあたってとにかく一番時間がかかるのが下絵です。いくつもラフを描いて、ようやく「これだ！」と決まってしまえば、そこから先は単純に「作業」なので、実はあまり考えずにさくさくと進めてしまいます。わたしの場合はCGでも絵の具と同じように出来上がりの色を作っておいていく描き方で、色調補正などの機能はほとんど使わないので、CGでもアナログでも画材の違いだけで描き方は同じ、という感じです。とはいえ、いざとなれば塗りなおしや色調補正がキくのが、やっぱりCGのいいところなんですよね（笑）。

http://homepage3.nifty.com/ei-em/

「ダブルフリル」Photoshop5.5
「snow white」Photoshop5.5
「white flowers」水溶きサインペン、色鉛筆
「おすまし」水溶きサインペン、色鉛筆



「息」

塚本信子

http://www.geocities.co.jp/Hollywood-Miyuki/1703/

「さかなたち」パウダーカラーボード、イーグルカラーペンシル
「息」パウダーカラーボード、イーグルカラーペンシル
「青い鳥」パウダーカラーボード、イーグルカラーペンシル



「青い鳥」



「さかなたち」



「マーメイドスーツ」



「ロリータちゃん」





遠山 愛

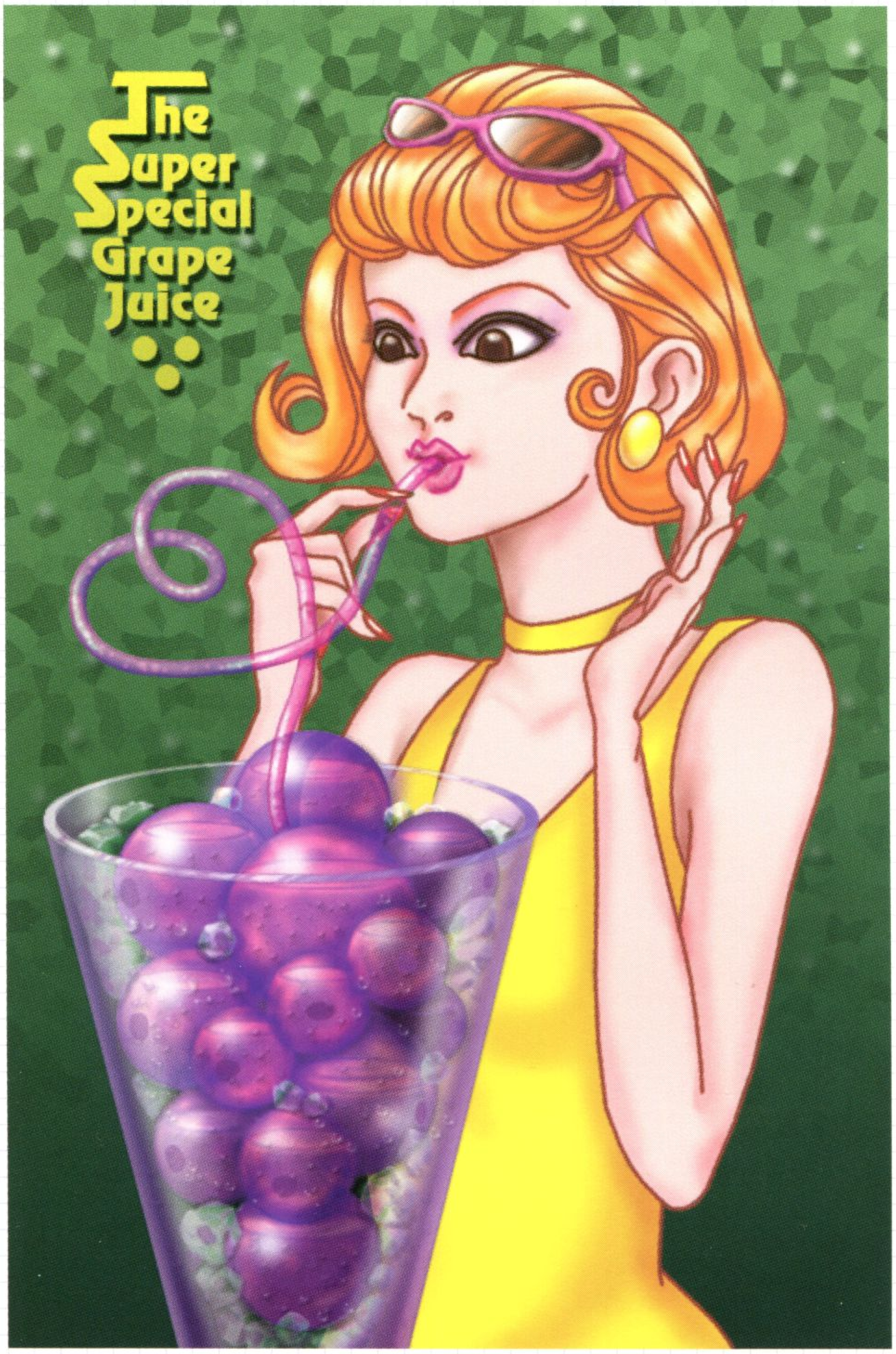
以前使用していたPCのスペックの関係で、データ容量が少なくてすむ『Illustrator』での作画を始めました。最初はとっつきにくい印象を持たれがちのソフトですが、慣れれば非常に便利ですし、シャープでクリーンな画面に仕上がるところが気にいっています。Photoshopほどハデな効果はありませんが、コツコツと積み重ねた結果は確実に現れてくれる画材です。

http://www.hm4.aitai.ne.jp/~sgt-ai/

「マーメイドスーツ」Illustrator8.0
「ロリータちゃん」Illustrator8.0



「SEAWATER BED」



「The Super Special Grape Juice」



N@Be

「The Super Special Grape Juice」ふと、グレープジュースが無性に飲みたくなったのがきっかけで、思いついた作品です。ジュースを飲んでいる女性のタッチと、グラス方のタッチの違いを楽みながら描いてみました。Photoshop は主にブラシツール、指先ツール、焼き込み／覆い焼きツールなどを使用しています。グラス／氷の透明感と、よく冷えた感じを出すことがとても難しかったです。左上がやや空いてしまったので、タイトルをロゴにアレンジして、全体のバランスをとってみました。

「SEAWATER BED」パステルはとても好きな画材です。色を着けたい箇所に、直接パステルを削ってのせ、その粉末を指先で、色の濃淡や陰影を確かめながら、こすったり引き延ばしたりしてガンガン着色していくプロセスがとても楽しかったです。細かい部分は、指のほか、ティッシュや綿棒、メイクブラシなども使用しました。仕事が毎日忙しく精神的に疲れているとき、深い海の穏やかな揺らぎに身をまかせながら、心ゆくまで眠ってみたいと思いませんか？ でもちょっと現実逃避かもしれませんね。

http://nabenomoto.com/

「The Super Special Grape Juice」 Photoshop6.0J
「SEAWATER BED」 パステル・色鉛筆



「黄金の林檎」



TAEKO

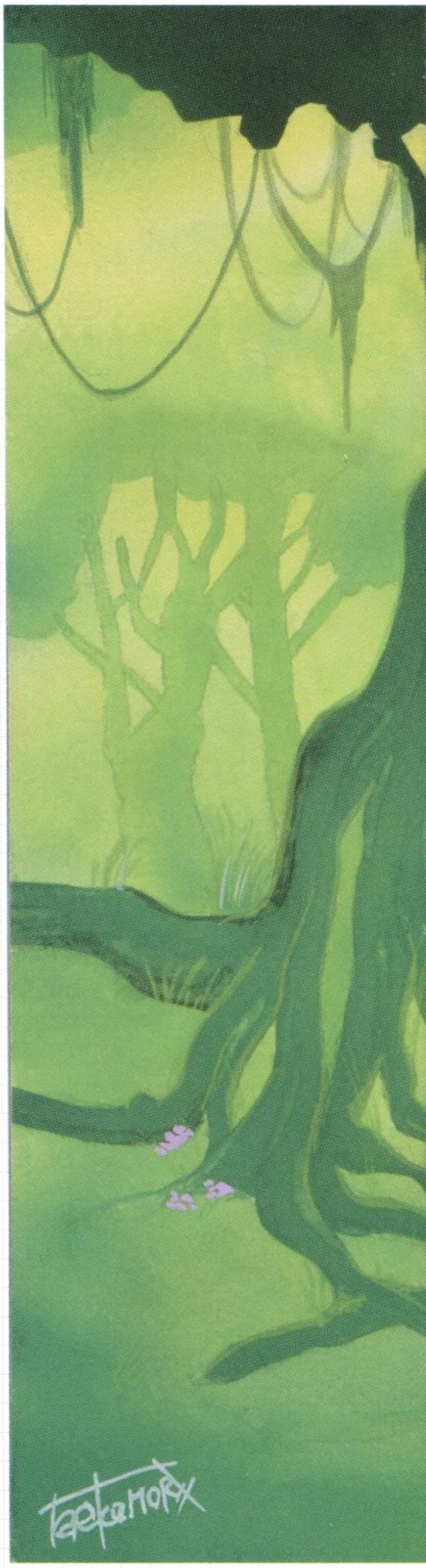
はじめまして、TAEKOと申します。自サイトでWebコミックの連載をしています。描くことが大好きで、気がついたら20年以上も描き続けていました。CGを始めたのはここ3年くらいですが、主にPainterを使って気分はアナログのまま描いてます。「ハッピーウエディング」では小花の部分にPaintShopProのピクチャーチューブを使ってみましたが、こんな風にCGならではの使いこなしも楽しんでいきたいです。よろしかったらサイトの漫画も覗いてみてくださいね。

http://homepage2.nifty.com/w-museum/taeko.htm

「黄金の林檎」水彩、ガッシュ
「ハッピーウエディング」Painter、PaintShopPro、Photoshop



「ハッピーウエディング」





第7章
イラストレーターを目指そうと思っている方へ



プロのイラストレーターになりたい

本書を手に取っている読者の中には「プロのイラストレーターになりたい」と、思っている方もいるでしょう。

一口にイラストレーターといってもいろいろあります。広告媒体、絵本、書籍の挿し絵、キャラクターデザイン、ゲームコンテンツ等々…。各々がどのような媒体でどのような方向性で活躍することを望んでいるのかは分かりません。

私はゲーム制作会社でのグラフィッカーから雑誌のデザイナーを経て、現在フリーのイラストレーターとして活動しています。ここでは私の経験に基づいて、プロを目指す方々へのメッセージを書きます。少々キツい言い回しもありますが、甘言ばかりも言っていられないのも事実です。プロを目指す方は是非一読してみてください。

プロになるためには

プロ＝お金

いきなり生々しい表現ですが、まず認識していただきたいのはイラストレーターに限らず、プロの世界というのはお金です。すなわちビジネスです。それゆえに、中途半端な気持ちや技術では到底やっていける世界ではないという認識を持ってください。「普通に働くのが嫌だから、ちょっと好きなことしてラクして稼ぎたい」というような考え方では通用しません。趣味で満足していれば楽しかったものを、それを仕事にしようと思った瞬間、そこには相応の苦労や苦痛が発生する自覚を持ってください。プロの世界で求められる資質や競争は、大変厳しく過酷です。イラストレーターでいえば、絵の基礎的な技術は習得しているのが大前提です。基礎力、技術力、発想力、行動力、プロとしての自覚。どれを取っても「平均点以下」ではお話しになりません。お金を貰っているんだから、お客様の注文に応えるのは当たり前。「できて当たり前」。だからこそ、相手はお金を払う価値がある。それがプロの世界なのです。

勘違い、お世辞に価値は無し

プロを目指す人のほとんどは「絵で仕事をする」と言うことを大変甘く考えています。原因の一つに「勘違い」があります。趣味のうちは、お世辞＝社交辞令を言われて、それを「真」に受けているのです。それゆえに、プロを目指す人の多くが、根拠のない自信だけは人一倍で、自分の本当の評価が見えていない。実力不足の自覚が全くない人が多いのも事実です。友だちや学校の先生の中には、アナタの作品に対して、否定的な意見をいわない人も多いでしょうが、それは思う所があってもアナタに気を遣って、あえて本音をいわないだけかもしれません。プロは仕事が取れる作品が「認められた証し」であり、お世辞や社交辞令には何の価値もないのです。

行動力を持つ

プロを目指すには行動力が必要不可欠です。何事も人に頼る前にまず、自分でやってみる。自立した姿勢が大切です。ある程度の作品があれば、一度持ち込みに行くと良いでしょう。イラストは、うまければ仕事になる訳ではありません。現実を知らずに自分が通用すると勘違いしている人でも、一度持ち込みに行けば嫌でも自分の絵の「本当の評価」が分かります。なぜなら、友だちや学校の先生などと違い、極めてシビアな目で作品を評価されるからです。イラストレーターに限らず、プロという仕事は営業力、それにともなう行動力がなければやって行けません。

なんでも描ける

プロになりたいと思っている人の中には、絵で好きな物だけを好きなように描いて、気楽にお金を稼いでいる。本気でそんなイメージを抱いている勘違いな人がいますが、とんでもありませ



ん。仕事で絵を描く場合、何を描かされるか分かりません。人ひとりとっても老若男女。一通り描けなくてなりません。「美少女」だけ描いていればよい、というような甘い世界ではないのです。プロになるということは仕事をする。つまり、お金をいただくということです。そういうものに対して気楽なことはまずありません。お仕事で絵を描くということはクライアント（依頼主）やお客さんのニーズ（要求）にシッカリ応えられる最低限の力が必要です。ズバ抜けてうまい必要はありませんが、一通りのものが一定のクォリティで描ける。そういう技術は必要不可欠。仕事になる絵と、うまい絵とは違います。趣味で誉められているのと、プロとして作品が通用するかでは、別次元の話です。自分くらい描ける人、うまい人など掃いて捨てる程いるのです。そしてその上にプロの世界があるのです。

面倒くさがらない

描き直しや、細部の描き込みを面倒くさがる人がいます。こういう人は趣味ならともかく、プロの世界を目指す資格はありません。お仕事でのイラストはリテイク、トライ&エラーの繰り返しです。同じ物を何度でも描き直すことによって、よりよいものが生まれてきます。一見、完成に見えるがツメの甘さはないか。そうした見直しと追求がプロの仕事です。せっかく、描いた作品をボツにして描き直すのはツライ。細かい部分なんて関係ないだろう。気持ちは分かりますが、そのような気持ちでは厳しいプロの要求に応えることはできないでしょう。

時間（〆切）を守る

「時間（〆切）を守る」。当たり前のことです。しかし、この当たり前のことができない人が多いのも事実。仕事というのはたった一人でやっているのではありません。一つのものを作るために多くの人が関わっています。あなた一人の時間の遅れが、全体に大きな遅れと影響を及ぼすこともあるのです。「時間厳守」は絶対です。例えば学校の授業ごときの遅刻の常習や、学校の課題ごときの締め切りも守れないような人は、この世界には一億%向きません。素直にあきらめましょう。

人の話を聞く

自分の意に反することを他人からいわれると、ふてくされたり、怒ったり、逆ギレしてしまう人がいますが、こういう人は終わっています。仕事を円滑にこなすためには人の話をシッカリ聞く態度が大切です。仕事ではリテイクなどは日常茶飯事「ダメ出し」される度にいちいち腹を立てていては仕事になりません。また、本人が100%の力を出したと思っていても、相手が101%を求めていれば報われないこともあります。ハッキリいって「自分の思い通りにいかない」場合が多いのがプロの世界です。否定は無視して、誉め言葉だけを聞くなどとは、ワガママもいいところ。自分にとって、耳の痛いこと。腹立たしいことも「一理ある」と、広い視野を持って、冷静に受け止め、考え行動できる。「話を聞ける人」。これは人としての「大人」のコミュニケーション能力を持っているということ。これこそがプロにもっとも求められる能力なのです。

ここまで読んで気付いた人もいると思いますが、プロのイラストレーターとは、絵が描ければなれるというものでもないですし、うまければなれるというものでもありません。プロに求められるのは、まず「技術よりも人格」です。高度な技術は本人の努力次第で、後でいくらでも付いて来ますが、人間性はその人自身が、シッカリと学び成長しなくては得られません。不愉快な思いをする人なんかと誰も一緒にいたいと思いません。お金の絡む仕事となればなおさらです。「時間を守る」「あいさつができる」「言葉遣い」等々…。人として最低限のコミュニケーション能力。「人間力」そのものこそが、プロとしてもっとも必要とされる素養なのです。プロを目指される方はもう一度、自分の足下を見つめ直して、目標に向かって一歩一歩、進んでみてください。



デジタルソフトの功罪

絵を描くツールとして今や、一般的になったといえるパソコンとデジタルソフト。大変便利で扱いやすい。私も大いに仕事に役立て、その恩恵に賜っています。デジタルソフトはさまざまな部分に関して人間の代行をしてくれる、強力な支援ツールです。しかしここで「デジタルの力を自分の生身の力」と勘違いしてはいけません。デジタルは技術不足を補ってくれる反面、自ら描く力を必要としないため、気がつくとデジタルでしか絵が描けない、という状況に陥っている人も多いはずです。趣味でやっている人にはそれでも全く問題ありませんが、プロを目指す人にとっては、デジタルに依存しすぎることは危険です。「パソコンが壊れちゃったので、描けません」といって、簡単に仕事をギブアップしてしまう「自称イラストレーター」が最近、非常に増えています。自称プロで「パソコンがなければ絵が描けない」。そういう人たちはデジタルに頼りすぎて、アナログで描いたときの自分の絵が、デジタルの絵に比べて明らかに劣っている。と、自分で自分の力不足を認めてしまっているのです。プロであるならば、どのような条件でも一定のクオリティで作品を作れるに越したことはありません。それゆえに、アナログでの絵の鍛練をおろそかにしないで欲しいのです。デジタルでしか絵を描いたことのない人は、アナログになるといまひとつな人が多いですが、アナログでしっかり描ける人はどのようなツールを使っても能力を発揮します。要はベースの力が決定的に違うのです。どんなに高級な食材を使っても、料理をするシェフの腕が悪ければ台無しになってしまいます。それと同じです。デジタルは手軽に手が出せるし、今まで絵を描けなかった人たちにも絵の可能性を広げてくれる素晴らしいツールです。しかしながら、色彩のセンスや陰影を見極める目等々…。生身の部分はデジタルは代行してくれませんし、教えてもくれません。少なくともプロを目指そうと思う人たちは、願わくば「デジタルの権化」にはなって欲しくありません。デジタルを十枚描いたら、アナログを一枚描く。そのくらいのペースでかまわないので、自分自身の「裸の力」を高める努力も忘れないでください。











最後に本書を制作するにあたりお世話になった皆様、御協力をいただいた皆様に深く
感謝いたします。どうもありがとうございました。

押江 孝信



はじめてのイラスト

2004年12月25日初版第一刷発行

著者：　押江 孝信
発行人：　石橋 俊雄
編集人：　杉山 明
発行・発売：　株式会社 ボーンデジタル

〒101-0052
東京都千代田区神田小川町1-8-8　神田小川町東誠ビル
Tel: 03-3257-0866　Fax: 03-3257-0867
www.borndigital.co.jp
E-mail：info@borndigital.co.jp

デザイン・レイアウト：　有限会社 マルワン
撮影：　田口 睦雄／テイパー

印刷・製本：　株式会社 東京印書館

ISBN4-939007-83-9

Printed in Japan



押江 孝信

東京都杉並区出身。

コンシューマーゲームソフト制作会社にてグラフィック、出版社にてデザイン関係の仕事を経て独立。フリーのイラストレーターとして活動。デジタル、アナログ問わず、幅広い作画制作を心掛けている。雑誌、書籍のイラストレーションやエッセイマンガなどを手掛ける傍ら、都内専門学校にて現職のデザイン講師も務める。かわいい女の子の絵に定評がある。

http://homepage3.nifty.com/~mahter/

はじめてのイラスト

CGで描く前に読んで欲しい本

押江 孝信 著

9784939007835

1923055025004

ISBN4-939007-83-9

C3055 ¥2500E

定価：本体 2,500円 +税



Born Digital, Inc.

発行・発売　株式会社ボーンデジタル　www.borndigital.co.jp